№ 9 (100) 2005

Навигатор игрового мира

100

101

DUNGEON SIEGE II
«Сбалансированная смесь из сумасшедшего рубилова
и качественных ролевых элементов»
Страна Игр
PC
CD-ROM
SOFTWARE
ФИРМА «1С»
GAS powered GAMES
Microsoft game studios
UBISOFT
© 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. 2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon siege are the exlusive trademarks of Gas Powered Games Corp. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive licence. Ubisoft and Ubisoft logoo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S and/or other countries.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Всем привет!

Март 1997 года. "Меня зовут Геймер. Я существую во Вселенной Компьютерных Игр, за пределами этой реальности, но, когда мне захочется, могу материализоваться в этом мире - вот, правда, только в пределах редакции..."

Мы сидим в съемной однокомнатной квартире в Тушино и делаем первый номер "Навигатора". Сначала на одном, потом на трех компьютерах. Сканер, принтер, dial-up интернет, обеспечивающий в лучшем случае скорость 14400. Если дозвонишься до провайдера. Мы собираемся выйти на рынок, который и без нас достаточно неплохо окучен игровыми журналами. Мы верим, что сможем найти своего читателя, ведь начинаем не на пустом месте - в портфеле наших авторов двенадцать выпусков альманаха "Компьютерные игры". Плюс хорошо продуманная концепция, в которой расписано, чего мы хотим и какими средствами этого собираемся добиваться...

№1 (9), 1998. "Третье, что хотелось бы отметить, касается России и состоит во впечатляющем развитии Интернет..."

К концу 1997 мы потолстели со 160 до невиданных в отечественной игровой журналистике 208. Двести восемь (прописью) страниц резко всколыхнули застоявшийся рынок игропрессы, вскоре выходить с объемом менее 200 полос стало почти неприличным.

Всеобщий кризис... Такой у нас был красивый восьмой номер, а следующий пришлось сделать сдвоенным, "упасть" до исходных 160 страниц и отпечататься в "Московской Правде" на неахтецкой бумаге.

1999. Мы выходим с компактом. Мы не были первыми, кто оснастился диском. Но мы были первыми, кто вышел с двумя дисками, кто сделал сначала DVD, а потом и двухслойный DVD. Да, знаю, хвастаться не хорошо, поэтому будем считать это информацией.

Мы печатаем "Санитары подземелий" ст. о/у Гоблина. Большому кораблю...

2000. Ultima Chronicles. Было дело, 14 статей, по одной ежемесячно. Я получил огромное удовольствие, создавая эти материалы. И мне очень лестно, что многие из вас заинтересовались онлайновыми играми после прочтения этой эпопеи.

2001. Наш пятидесятый номер. Сайт gamenavigator.ru устойчиво закрепился на первой страничке Rambler'a. Старшина Степанов делает первый репортаж с E3. В декабре мы переходим на качественную полиграфию. Журнал опять приятно просто просматривать.

Появление в природе клана Navigator Dragons.

2002. Редакция перебирается в новый офис, и постоянные переезды будут преследовать нас до 2005 года включительно. Wizardry 8... Последняя игра Sirtech, как жаль. Might & Magic IX поделом получает оценку 6.1. Последняя игра в серии. Ужасно обидный финал.

2003. Опять 208 полос... Прикиньте, сколько же пришлось восстанавливаться после кризиса.

Кстати, что касается количественных характеристик, то западные издания вообще не склонны выходить с постоянной толщиной. Более того, есть неприятная тенденция. Страшно видеть, во что превратился за последние годы, к примеру, Computer Gaming World. В 1997 он нередко демонстрировал свыше 300 страниц (446 - в ноябрьском!). В номере за последний июнь - жалких 114 страниц (если вспомнить о былом величии). Причем последние 16 полос сделаны на убогой бумаге. Да и диски с купонами вложены внутрь журнала для придания дополнительного объема. Начинка на 50-60% состоит из рекламы, а оставшееся место отведено под куцые материалы. Вся E3 уместилась с большим количеством графики на девяти страничках. В то же время, в интернете продолжают набирать обороты огромные англоязычные игровые ресурсы. Интернет убивает игровые западные издания?

Докатимся ли мы до такой же ситуации? Думаю, что не докатимся. Мы никогда не были сборником рекламы и никогда не забивали номер первым, что попадается под руку.

В Японии выходит еженедельник Famitsu, в каждом выпуске - от 132 страниц. Да, он посвящен консольным играм. Но по приставочным развлечениям материалов в Сети даже больше, чем по PC'шным. Просто дело в том, что у журнала сформирована аудитория, которую он продолжает радовать каждым новым номером.

2004. Набирает обороты наш онлайновый раздел. Мы находимся в постоянном поиске оптимального дизайна. 8.5 гигабайт двухслойного DVD под завязку забивается демками, дополнениями, программами, саундтреками и прочей вкуснятиной.

2005. Редакция замахнулась на второй журнал! И мы только что получили сигнальные экземпляры второго номера "Консоли". В нем четко угадываются корни и здоровая закваска "Навигатора", несмотря ни на какие "PC Only & Forever!". Очень скоро он станет еще красивее, ведь игровая графика на приставках нового поколения будет просто удивительного качества.

В заключение хочу рассыпаться в благодарностях. Прежде всего, отдельным пунктом, старой гвардии: нашему первому Главному редактору Денису Давыдову, без которого "Нави" просто бы не родился. Спасибо нашим дизайнерам/верстальщикам Саше Метелькову и Тимофею Богомолову, целому сонму редакторов - Игорю Власову, Саше Ланда, Мише Рахаеву, Александру Володковичу... Особое спасибо и три "Ку" Геймеру! А наши художники, Даня Кузьмичев и Саша Еремин, у кого еще есть такие талантливейшие креативщики?

Хех, вспомнил о том, что из "Навигатора" вышла целая плеяда Главных редакторов... Работают теперь в конкурирующих изданиях, но мы сохраняем отличные отношения. Впрочем, мы всегда дружили с нашими соперниками.

И самая главная благодарность. Вы не могли не догадаться, в чей адрес. Все правильно, догадливые наши.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

СОДЕРЖАНИЕ

ИГРЫ В НОМЕРЕ

АЛЬФА: антитеррор **18**
Бригада Е5: Новый Альянс **64**
Власть Закона **18**
Восточный фронт: неизвестная война **6**
История войн: Наполеон **18**
Код доступа: РАЙ **18**
Мазатракеры 2: Свободу мамочке! **75**
Мама не горюй **85**
Ночной Дозор **88**
Танита или Морское приключение **80**

1944: Battle of the Bulge 63
After the End 54
Age of Empires III Collector`s Edition 22
American McGee's Grimm 21
American McGee's Oz 21
Asheron's Call 2: Fallen Kings 94
Bad Day L.A. 21
Ballerium 92
Barbie and the Magic of Pegasus 24
Barbie: My Scene Goes to Hollywood 24
Battlestrike: The Siege 10
BloodRayne 2 50
Brigade E5: New Jagged Union 12
Broken Sword: The Sleeping Dragon 19
Bully 9
Caesar IV 60
Call of Duty 2 19
Charlie and the Chocolate Factory 48
Civilization III Complete 18
Codename Panzers II 18
Conflict: Global Storm 14
Conflict: Global Terror 14
Counter-Strike 128, 130
Crashday 16
Cross Racing Championship 2005 72
Daemonica 86
Dark Messiah of Might and Magic 44
Dawn of Fantasy 62
Diablo 3 10
Disney's Extremely Goofy Skateboarding 49
Dofus 96
Dreamlords 95
Driver: Parallel Lines 7
Dungeons & Dragons Online: Stormreach 94
EA SPORTS Cricket 2005 70
Elveon 82
EverQuest II: Desert of Flame 92
Gauntlet: Seven Sorrows 12
Gothic 3 20
Grand Theft Auto: San Andreas 20
Grotesque 78
Heroes of Annihilated Empires 25
L.A. Rush 68
Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar . . 94
Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth 2 56
LOST 13
Martin Mystere: Operation Dorian Grey 91
Mortadelo y Filemon: La Sexta Secta 84
Mutant 40
Myst V: The End of Ages 6
Nancy Drew: The Secret of the Old Clock 85
Need For Speed: Underground 2 128
Neuro 17
Outcast 2: The Lost Paradise 138
Peter Jacksons King Kong 46
Planetside 95
Postal 2: Штопор жжет 49
Powerdrome 76
Precursors 25
Prison Tycoon 63
Quake 3 128
Quake IV 8
Realms of Chaos 137
RHEM 2 84
S.T.A.L.K.E.R. 14
Sam & Max: Freelance Police 11
Sid Meier's Pirates 18
SpellForce 2 20
Star Wars Galaxies 95
Starcraft: Brood War 128, 130
Suffering: Ties That Bind 12
The Ant Bully 14
The Fall: Last Days of Gaia 22
The Fall: Mutant City 22
The Godfather 11
The Incredibles: Rise of the Underminer 40
The Land of the Dead: Road to Fiddler's Green . 21
Timothy and Titus: Saints, Martyrs, Heroes 16
Tom Clancy`s Rainbow Six: Lockdown 22
Unreal Tournament 2004 128
Until I'm gone 82
Wacraft III: The Frozen Throne 130
Warfare 18
Witches 42
World of Warcraft 92, 98
Xenus: Точка Кипения 25
YetiSports: Arctic Adventures 48
Y-Project 138
Zorro 137

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

1С . . . . . 2 страница обложки
Zenon . . . . . 3 страница обложки
1С . . . . . 4 страница обложки
1С 39, 41, 53, 55, 69, 71, 83, 127, 131
Акелла 7, 9, 11, 13, 15, 17
Новый Диск 59
МТУ-ИНТЕЛ 43
СОЮЗ 97
Элвис-Телеком 19
Home Sinema & Interactive 23
Nival Interactive 77
RINET 21

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА №100 СЕНТЯБРЬ 2005

Учредители Али Даутов, Татьяна Журавская
Генеральный директор Али Даутов
Зам. Ген. директора Сергей Журавский
Коммерческий директор Алена Лукаш
Главный редактор Игорь Бойко
Выпускающий редактор Константин Подстрешный

РЕДКОЛЛЕГИЯ

Андрей Алаев
Владимир Веселов
Дмитрий Васильев
Леонтий Тютелев
Михаил Баранов
Рафаил Фаткулин
Арт-директор Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка Дмитрий Кузнецов
Художники Даниил Кузьмичев, Александр Еремин
Отдел рекламы Александр Смирнов
Senior Editor Dmitry Gertsev

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
E-mail: **serg@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **navigat@aha.ru**
http://www.gamenavigator.ru

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

АНТИВИРУСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

ОБРАБОТКА ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора игрового мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

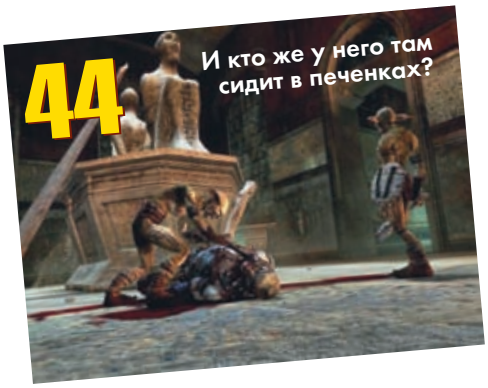
Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

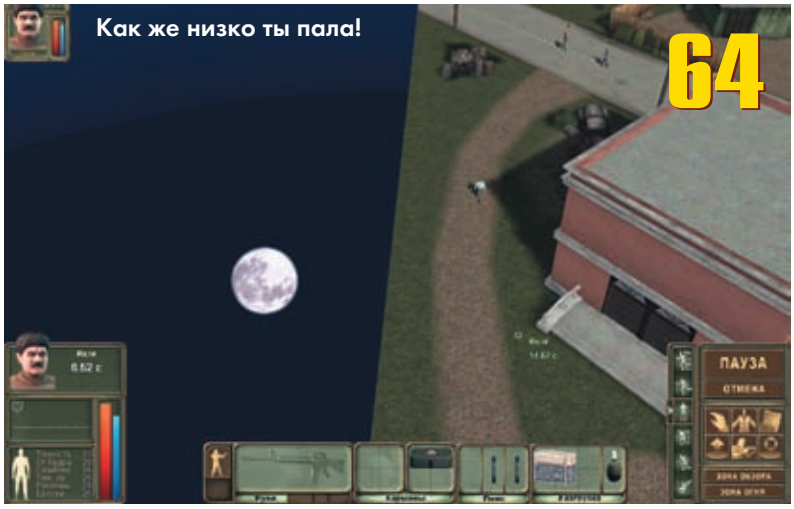
Отпечатано в **ЗАО "Lietuvos rytas"**,
тел (370 5) 2743733, (095) 3436010
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 65.000 экз.
Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2005 г.

СОДЕРЖАНИЕ





6 Новости
26 Квартальный план
28 Не спать!
31 Games Convention 2005

ACTION

40 The Incredibles: Rise of the Underminer
40 Mutant
42 Chosen One переизбран
Witches
44 Продолжение следует
Dark Messiah of Might and Magic
46 Большая "бибизьяна" королевских кровей
Peter Jacksons King Kong
48 YetiSports: Arctic Adventures
48 Charlie and the Chocolate Factory
49 Disney's Extremely Goofy Skateboarding
49 Postal 2: Штопор жжет
50 Бойня №2
BloodRayne 2
54 Красота спасет мир
After the End

STRATEGY

56 Там же, тогда же
Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth 2
60 Aut Caesar, aut nihil
Caesar IV
62 Внебрачный "Властелин колец"
Dawn of Fantasy
63 1944: Battle of the Bulge
63 Prison Tycoon
64 Принц крови
Бригада Е5: Новый Альянс

SIMULATION•SPORT

68 Без тормозов
L.A. Rush
70 Так вот ты какой, северный олень
EA SPORTS Cricket 2005
72 Симулция фантазии
Cross Racing Championship 2005
75 Знакомство с тракерами
Мазатракеры 2: Свободу мамочке!
76 Сильногонки
Powerdrome

RPG•ADVENTURE

78 Here der Ringe
Grotesque
80 Тайна пластилинового заговора
Танита или Морское приключение
82 Until I'm gone
82 Elveon
84 Mortadelo y Filemon: La Sexta Secta
84 RHEM 2

СОДЕРЖАНИЕ

85 Nancy Drew: The Secret of the Old Clock

85 Мама не горюй

86 **Сумеречная зона**
Daemonica

88 **Открытое письмо**
Ночной Дозор

91 **Тертый калач**
Martin Mystere: Operation Dorian Grey

ONLINE

92 **Connect**

96 **Маленькие игры взрослых дядек**
Dofus

98 **Азеротские хроники 4**
World of Warcraft

104 **Наука побеждать**

HARDWARE

108 **Железный поток**

110 **10 "железок", которые потрясли игровой мир**

114 **Железный FAQ. Разгон процессора**

119 **Свежее железо**

120 **GeForce 7800GTX. Новый лидер крупным планом**

124 **Железная почта**

CYBERSPORT

128 **Новости**

132 **Киберспортивное клАнирование**

MAXVIEW

134 **Вечер в кругу защитников**

FORGOTTENWARE

137 **Зю**
Zorro

137 **Семейные узы**
Realms of Chaos

KILLEDWARE

138 **Сжегшие рай**
Outcast 2: The Lost Paradise

138 **Проект Йу**
Y-Project

Z•ZONE

140 **Сейва не будет**

156 **Саботаж**

159 **Чат**

179 **Овальные будни**

182 **Навизнайка**

188 **Вехи в жизни "Навигатора"**

193 **[~] Humor**

194 **Дайте нам идеальную MMORPG!**

195 **Подписка на консоль**

197 **Пожизненная подписка на "Навигатор"**

198 **Почта**

202 **Содержание DVD**

207 **Подписка**

Журнал о видеоиграх "Консоль".
Комплектуется двухслойным видео-DVD
и двухсторонним постером формата А2.
Свежий номер - в начале октября.
РАЗЫСКИВАЕТСЯ В ЛАРЬКАХ ГОРОДА

НОВОСТИ

Владимир ЧАПЛЫГИН
Bros.
HWNN
OrcHunter

Мистическая Бука

Myst V издадут в России

”Бука” знает, что нужно отечественным любителям игр

Согласно секретной информации, вывешенной “Букой” на своем сайте и уже облетевшей весь рунет, один из крупнейших отечественных издателей будет распространять на территории России Myst V: The End of Ages, заключительную часть пенталогии “Мист”. Что тут скажешь! Buka Entertainment собралась получить на КРИ 2006 третий подряд приз за лучшую зарубежную игру... Кстати, как и награжденные ранее Far Cry и Brothers in Arms, Myst V на западе издает Ubisoft. Тенденция, однако...

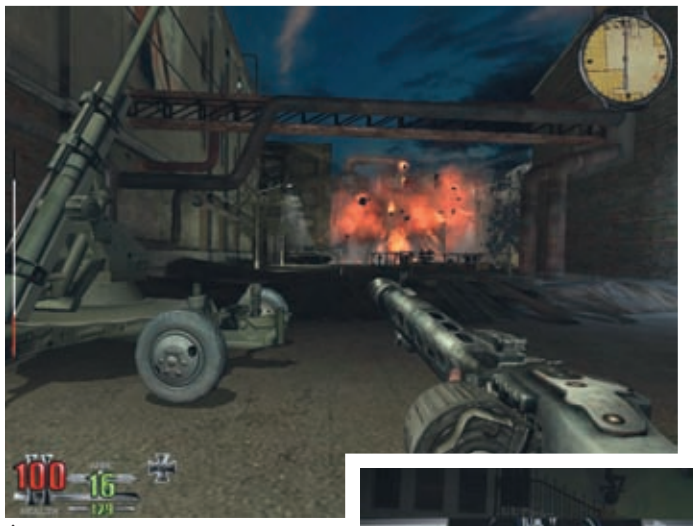
Уже в третьем квартале история, десятилетие служившая многим квестерам своеобразным смыслом жизни, поставит жирную точку - никаких двусмысленных многоточий. Бесподобный нелинейный сюжет, избавление от одиночества (будет возможность очень необычного общения с очень необычными собеседниками), фотореалистичная полигональная графика и альтернативная система навигации - главные достоинства встречающей свой закат легенды. Светло и грустно. - ***Bros.***

Война стала неизвестной

На Восточном фронте перемены

В шоу-бизнесе существует немало способов привлечь к себе внимание. Для этого даже не обязательно звать на пресс-пати Пэрис Хилтон или тащить с собой на E3 первую манипулу Второго легиона императора Флавия! Есть более скромные, бюджетные, так сказать, PR-решения. Например, переименовать вашу игру, и об этом обязательно напишут сотни и прочитают миллионы. Именно так поступил творческий тандем Burut Creative Team - “Руссобит-М”, объявивший о том, что “Восточный фронт” меняет свои паспортные данные на такое волнующе-интригующее прозвище “Восточный фронт: неизвестная война”.

“Во время Второй мировой войны было два фронта - Восточный и Западный, - открывает страшную тайну руководитель проекта Александр Бородецкий, - но в нашей игре вы увидите совершенно иную - неизвестную войну. “Восточный фронт: неизвестная война” -



Пулемет как средство спасения мира

Александр Бородецкий (справа) обещает сделать неизвестную войну известной

это тайная борьба между нацистами и повстанческими силами внутри немецкого лагеря!”

Напомним, что главный герой игры - наци Карл Штольц - чуть было не пал жертвой секретного фашистского эксперимента по выведению породы универсальных солдат (преданны хозяину, отличаются отменными бойцовскими качествам, не требуют особого ухода и совсем не линяют) и должен всего-то предопределить исход Второй мировой и спасти мир. Игра выйдет в октябре 2005 года. Если релиз вдруг запоздает, всегда можно будет спровоцировать всплеск активности прессы, еще разок сменив имя. Как вам вариант “Рот-фронт”? - ***Bros.***

Награда нашла героя

Риддик - авторитет года по версии VSDA

У видеоигр есть распространители, у распространителей - ассоциации, а уж где полно ассоциаций, так это в Америке. Недавно Американская ассоциация распространителей видеоигр (Video Software Dealers Association, далее - VSDA) назвала актера Вина Дизеля (в миру - Марк Винсент) самым ярким героем 2005 года. Награда нашла своего героя благодаря видеоигре Chronicles of Riddic: Escape from Butcher Bay, в которой брутальный актер на сто процентов раскрыл свою бульдо-

И виртуальный Вин тоже весьма неплох

жью харизму. Даже черные плавательные очки не смогли скрыть взгляд прирожденного убийцы, за который мы так любим Марка-Вина Винсента-Дизеля. И, кстати, не мы одни: MTV Movie Award 2005 тоже высоко оценили лицедейство актера в Chronicles of Riddic, назвав шутер лучшей видеоигрой года.

Звезду героя Вину Дизелю вручили на церемонии награждения Award Show, проходившей в рамках мероприятия VSDA Home Entertainment 2005 с 25 по 28 июля. По так и неподтвержденной информации, шоу прошло довольно скучно, потому что Риддик внутри Дизеля не вырвался наружу, и никого не убил, и даже не покалечил. Наверное, Вин страхуется, потому что планирует пройтись по красной дорожке еще раз - когда появится Hitman The Movie с экс-вышибалой в главной роли. **- *Bros.***

Пацаны в Нью-Йорке!

От Сан-Андреаса до "Большого яблока" рукой подать

Следующим авиарейсом после разработчиков True Crime 2 в Нью-Йорк отправилась другая команда любителей одной игры про автоугонщиков - Reflections. Из гостинцев у парней только непотребный Driv3r и мегабайты гневных рецензий. Но уже обещается, что этого вроде как должно хватить для избежания досадных проколов в четвертой части серии. И называться она будет не DrIVer, как могли бы подумать наиболее догадливые читатели, а Driver: Parallel Lines.

Уже на первых же минутах жизни игры произведена замена игрока: вместо хмурого копа с голосом Майкла Мэдсена Таннера на поле вышел юнец по имени Пацан (The Kid) - молодая поросль 18 лет отроду с длинными волосами и безразмерными амбициями. С ним-то нам и предстоит колесить по наиболее известным районам Big Apple: Бруклину, Манхэттену и Бронксу. Причем не современным, а образца конца 70-х годов, как это стало модно после памятного релиза Vice City.

Любопытно, а пешеходное и автомобильное движение на Таймс Сквер разработчики тоже смоделируют?

Предыдущая часть сериала очень напоминала GTA. Разве что байкер был белым

Далее следует заметить, что праведный гнев игроков по поводу чугунной линейности Driv3r будет обязательно учтен и соответствующим образом преобразован в креативные решения. Например, забуксовав на выполнении какого-нибудь задания, вы вольны: а) плюнуть на него с высокой колокольни; б) с чистой совестью отправиться по своим пацанским делам. Одним из таких "дел" может оказаться заезд по городу с активным применением народных азотных впрыскивателей. Чтобы такую возможность заполучить, придется проапгрейдить один из 80 видов авто и отсчитать энную сумму из призовых.

Уход за машиной, кстати, в четвертой части гораздо более важен, чем в предыдущих: согласно пресс-релиза, игроку предстоит провести за баранкой 80% игрового времени. Чтобы нам не было скучно, разработчики придумали некую пародию на радио, которая будет крутить порядка 40 лицензионных музыкальных композиций того времени.

Остальные двадцать процентов игры протагонисту предстоит побегать на своих двоих. И, разумеется, пострелять по несчастным мобстерам из мелко- и крупнокалиберного (к счастью, ужас с прицеливанием из предыдущей части ушел в прошлое). Один из приятных моментов, связанных с отстрелом буйных голов: в Driver: Parallel Lines можно будет по-голливудски высунуть руку из кабины и безостановочно палить по сторонам на полном ходу отнюдь не скромного "Мустанга".

И, наконец, то, чего нам так не хватало во всевозможных клонах GTA - абсолютная свобода передвижения. В новой игре открытыми для посещения окажутся многие известные районы Нью-Йорка, включая тщательно смоделированные Times Square и Empire State Building.

Для граждан, которым не хватило сингла, Driver: Parallel Lines предложит мультиплеер на 8 персон. Маловато для города таких масштабов, но при столкновении кроссплатформенных и жизненных реалий вряд ли могут возникнуть сомнения, какие из них возьмут в душах разработчиков верх. Выход игры запланирован на март 2006. **- *O.H.***

Пират должен быть в тюрьме

Октет от "вареза" попросили присесть

Новый этап операции Site Down. Северная Каролина кишмя кишит федеральными агентами. Последние выполняют план по отлову злоумышленников, расхищающих чужую интеллектуальную собственность, размножающих ее и вывешивающих на дальнейшее расхищение в интернете.

Самая желанная добыча ФБР - так называемые "первоисточники", то есть граждане, снабжающие "пираткой" остальное "warezное" подполье. В прошлом месяце правоохранителям удалось задержать четырех контрафактчиков, промышлявших в калифорнийском Сан-Хосе. Всего же в рамках операции Site Down и аналогичного мероприятия Operation FastLink было произведено более 200 арестов в пятнадцати странах мира.

Перед федеральным судом города Шарлотта предстали восемь жителей Северной Каролины, обвиняемых в преступном нарушении авторских прав либо в приготовлении к совершению этого модного нынче преступления. Как отметил в официальном пресс-релизе помощник Генерального прокурора Джон Рихтер,

Пиратам из Северной Каролины еще повезло. Попиратствовали бы они в Аризоне...

предъявление обвинений этим индивидуумам есть не что иное, как удар по верхушке прочной преступной пирамиды, организации, разработавшей изощренные преступные технологии и высокоорганизованную систему дистрибуции контрафакта. Более того, удар нанесен по лидеру пиратского интернет-рынка. Особая радость законников подкреплена "надлежаще сформированной доказательственной базой". **- *Bros.***

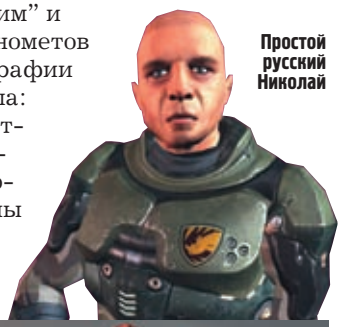
Самый отечественный "квакер"

Русские против строггов

Разработчики из Raven опубликовали на сайте Gamespot очередной том дневников, посвященных девелопменту народной игры Quake IV. На сей раз разговор шел о команде, которая должна привить игроку чувство локтя. Да, одичалый старец Quake не устоял перед веяниями моды вроде открытых пространств, транспорта, литературного сюжета и возможности сражаться плечом к плечу с искусственными интеллектуалами. Искренне соболезнуем простудившемуся на ветру перемен тайтлу.

Но вернемся к нашим баранам. Оказывается, в отряде главного героя будет служить настоящий русский богатырь. Зовут морпеха Nikolai "Sledge" Sledjonovitch (наверное, по-нашему это будет Николай "Салазки" Следенович), специализируется он на тяжелом оружии вроде пулеметов "Максим" и гвардейских реактивных минометов "Катюша". Вытяжка из биографии двадцатипятилетнего капрала:

"Николай родился в Санкт-Петербурге. Сын олимпийца-пауэрлифтера (это такие здоровые мужики вроде Альбины Хомич, которые подымают



Простой русский Николай

Голыми руками да этих... Коля, ты настоящий пацан!

тяжелые штанги - прим. А.Х.). Детство провел в деревне, где качал мускулы по методике Ильи Муромца. Когда пришло время, обломал чаяния своих родителей запихать неразумное чадо в колледж и записался в Marine Corps. Николай немногословен, исполнителен, верен товарищам и храбр. В армии ходят легенды о его богатырской силе. Он единственный во всей земной пехоте, кто когда-либо сходился в рукопашном бою со строггом и победил. Николай может управиться с тяжелым оружием, требующим силы двух человек. Идеальный боец прикрытия, незаменимый член вашего отряда".

Подобной смехопанорамы русский народ не слышал со времен "Рокки 5" с советским мордоворотом-боксером Иваном Драго. Если Николай "Саночки" Следенович хоть раз за весь Quake IV произнесет поговорку "Like to sledge - like to carry sledge", одна шестая часть суши вымрет в истерическом припадке. **- *Bros*.**

Томмиган открывает огонь

Будни игроборца

Джек "Автомат" Томпсон, человек, из-за которого Rockstar Games когда-нибудь сядет за решетку в полном составе, включая офисную уборщицу Мэгги, снова наехал на Take 2. Надо сказать, это ни для кого не новость, потому что буквально месяц назад Джек уже сделал громовое предупреждение, приняв участие в распитии Hot Coffee и упрекнув Sims 2 в сексуальном контексте. Тогда же стало ясно, что Томмигану просто необходима свежая кровь. И хищный юрист выбрал новый объект для издевательств: видеоигру Bully ("Шпанюк") от компании Rockstar.

На этот раз Джек, вместо привычных для себя ультиматумов не издавать ту или иную игру, перешел сразу к акциям устрашения и пригнал к офису Take 2 в Нью-Йорке два школьных автобуса, набитых детишками, которые горланили: "Нет асоциальной игре Bully! Не дайте им вырастить из нас жестоких чудовищ!" Бедные дети, похоже, так и не поняли, что коварный Томмиган использовал их как распоследний "флэшмоб" для поднятия собственного рейтинга.

Реакция многострадальной Take 2 не известна, но этим людям не позавидуешь: они уже потеряли сорок пять миллионов долларов в связи с необходимостью переиздавать GTA: San Andreas с новым рейтингом ESRB, а теперь вот какой-то враг человека Джек Томпсон угрожает "принять меры".

Хулиган обидел Джека и забыл. А Джек вырос и припомнил

Чем провинилась Bully? Конечно, эта игра действительно не из святых. В ней вы должны вжиться в образ уличного хулигана, вспомнить молодость, когда дрались на заднем дворе альма-матери до фонариков под глазами, рисо-

Обычные детские шалости. И чего он, в самом деле?!

вали на партах комиксы фрейдистского характера и терроризировали учительницу астрономии. Эх, куда уходит детство...

P.S. Джек, у тебя вообще было детство? **- *Bros.***

Засада!

Аркада под Арденами

Кто сильней - самолет или танк?

В штрафбате безвкусных аркад про самую мировую войну в истории прибыло. На полях WW2 поляки прославились тем, что с достойной хвалебной оды храбростью нападали на немецкие танки верхом на лошадках. Сегодня внуки тех героических поляков из студии City Interactive примечательны тем, что нападают на прилавки с недоброкачественной продукцией класса ZZZ. Не успели мы распять экшн-тир под названием Battlestrike: Road to Berlin, как из-под камня выполз адд-он с болезненным цветом лица и представился: “Меня зовут Battlestrike: The Siege, и я буду здесь жить”. Проигнорировав дружную просьбу народа “выпить йаду”, “Осада” рассказала о своем немудреном геймплее, своих немудреных фичах и своем немудреном графическом движке. Новая кампания повествует о впечатляющем контрпрорыве немцев в Арденнах, в ходе которого фашисты чуть не закрыли второй фронт. Играть нам предстоит за союзников различных родов войск (снайпер, радист на самолете, управляющий артиллерийским орудием, водитель берегового катера, стрелок на танке). Игра делается на том же движке (который насквозь устаревший) и ничуть не отличается от оригинала в плане геймплея: мы по-прежнему стоим посреди поля, прячемся с винтовкой в разрушенном здании или сидим на крыше танка и отстреливаемся от прущих со всех сторон наци. Единственное, за что Bat-tlestrike можно уважать, так это за воздушные миссии, где мы кружимся на самолетике под небесным сводом и истребляем асов Люфтваффе. Разработкой занимается внутренняя студия City Interactive. **- *Bros.***

Метель чисто метет

“Северный” офис Blizzard приказал долго жить

Официалы Blizzard Entertainment требуют минуты молчания. Стройные игродельские ряды недосчитались “метелистых” девелоперов из Северной Каролины. Отныне вся разработка BE будет сконцентрирована в ирвинской штаб-квартире компании. В связи с этим, оставшиеся без крыши над головой специалисты пакуют чемоданы и попутными электричками добираются до центра по трудоустройству.

Как отмечает Майк Морхайм (президент и сооснователь Blizzard Entertainment), теперь эффективность

Вторая “Диабла” родом также из северного офиса

деятельности фирмы должна подрасти, а прежде разрозненные команды девелоперов смогут активнее участвовать в проектах друг друга. “Реорганизация ничуть не помешает своевременному релизу намеченных тайтлов”, - добавляет Морхайм. Нас это очень и очень радует, поскольку, по неподтвержденным подозрениям, до последнего времени именно Blizzard North трудилась над тем, что должно стать Diablo 3. Впрочем, подозрения - они и есть подозрения. **- *Bros.***

Диабольски высокие стандарты

Blizzard занялась экзорцизмом

Вслед за сообщением о закрытии отделения Blizzard North, которое в ответе за Diablo и Diablo II, из ставки Blizzard пришли тревожные известия: третью инкарнацию “Дьявола” изгнали. Слухи пока не нашли официального подтверждения, но сомнений быть не может: отдел контроля качества загнал Diablo 3 в гроб, забил в гнилое сердце кол, а к колу прикрепил записку: “Восстанешь из мертвых, когда будешь соответствовать высоким стандартам Blizzard”.

Проще говоря, существовавшая версия Diablo 3 была, как выражается Кентервильское Привидение, “дурна собой и не умела готовить”, поэтому славная компания начала разработку триквела легендарной “Ди” сначала. Потому что в Blizzard работают люди, для которых репутация, качество и доброе дьявольское имя важнее американских президентов. Игру и так бы купили миллионов пять раз, но разработчики оказались выше этого соблазна. Да, в нашей индустрии встречаются и такие.

А Билла Роупера, который сбежал сам, увел из Blizzard лучших людей, основал Flagship Studios и затеял нечто под названием Hellgate: London (очень кра-

И кто теперь займется моим переездом в третью часть?

сивое и многообещающее нечто) ждет Страшный Суд. Потому что без него "Диабло" - и не "Диабло" вовсе. **- *Bros.***

Нас извлекут из холодильника

Сэм и Макс снова в пути?

Неразлучная парочка Sam & Max (только не Serious и даже не Payne), похоже, вновь собирается отпускать отвязные шутки и покорять новое поколение игроков. Нет, это не переодетая в костюм Дарта Вэйдера Lucas Arts красной волшебной палочкой реанимировала замороженный сиквел Sam & Max: Freelance Police, это совсем иные силы (Силы?) пытаются дать ход разработке совершенно другой игры.

В интервью нашим коллегам с сайта Gamasutra Стив Парсел, один из создателей франшизы, а ныне не последней значимости сотрудник анимационной студии Pixar, поведал журналистам обнадеживающее: "Лицензия таки вернулась ко мне в руки, парни. Будем думать коллективно, что с ней делать и как бы половчее извлечь прок".

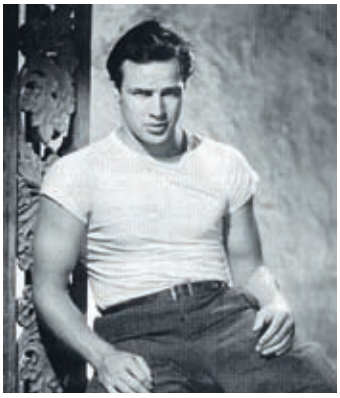
Вольные полицейские бывают и такими

Вполне возможно, что Sam & Max будут никакой не игрой, но вовсе даже 3D-мультфильмом. Возникает такая, на первый взгляд безумная мысль при тщательном рассмотрении трудовой книжки Стива. Ведь Pixar зарабатывает на красную икру и гавайское пиво исключительно изготовлением высококачественных мультиков, собирающих по всему миру впечатляющие суммы денег. **- *О.Н.***

Ищется голос Марлона

У дона Корлеоне будет два голоса

Electronic Arts, загнанная в угол рассерженными фанатами, решила все-таки не лишать дона Корлеоне из грядущего экшна The Godfather голоса Марлона Брандо. Но задействована будет только часть записей, которую EA успела сделать до кончины легендарного



В молодости Брандо тянул, в лучшем случае, на крестного сына

актера, и неизвестно, будет ли эта часть большей или меньшей. В любом случае, уже заявлено, что в озвучке дона Корлеоне задействуют другого актера, чей голос будет максимально напоминать фирменный выговор легенды Голливуда.

А вот актеры Роберт Дюваль и Джемс Каан уже закончили работу над оживлением своих трехмерных воплощений и, прихватив пухленькие от купюр конвертики с логотипом "Electronic Arts", скрылись обмывать успешное завершение прибыльной халтурки. Чего не скажешь об Але Пачино, решившем отказаться от работы над проектом, чей первоисточник некогда сделал его знаменитым на весь мир. Напоминаем, что релиз The Godfather запланирован на весну 2006 года. - ***О.Н.***

Ностальгия Strategy First

"Бригада Е5" на Западе

Быть может, не красавица, но нам она нравится

Русская игра нашла западного издателя. Судьба паблишера Strategy First нынче кровными узами связана с тактическим сериалом Jagged Alliance: компания владеет эксклюзивными правами на серию и чуть более года назад к ужасу дальновидной публики заказала производство третьей части легенды от SirTech зеленоградским разработчикам из "Мистленд-Юг". Перспективы этой авантюры вы можете представить на основе "Альфы: Антитеррора", а пока хорошая новость: страдающая то ли ностальгией, то ли комплексом вины Strategy First решила замолить грехи перед поклонниками Jagged Alliance, издав за рубежом весьма компетентный русский проект Brigade E5: New Jagged Union. Игра студии "Апейрон", успешно распространяемая по Руси компанией "1С", является достойным продолжателем старых хитов. Та же тактическая глубина, та же тотальная нелинейность (вы сами выбираете, какой из фракций служить, а с какой воевать), тот же напряженный геймплей, который не оставляет и малейших сомнений: вы участвуете в настоящем бою. - ***Bros.***

Перчатка брошена

Компьютерные потери

Из расписания релизов, издаваемых компанией Midway, исчезла PC-версия Gauntlet: Seven Sorrows. А чуточку позже паблишер подтвердил, что "Перчатка" для персонального компьютера брошена окончательно,

Эта лестница вела в компьютерное никогда

в то время как версии для PlayStation 2 и Xbox "и сегодня живее всех живых". Реинкарнация ролевого слэшера для консолей состоится в ноябре этого года. Отмена столь амбициозного проекта удивила лишь тех, кто не заметил, как Midway была оставлена Джошуа Сойером (тем самым, который на церемонии закрытия КРИ 2005 стараниями приколистов переводчиков-ведущих признался что "ему стыдно, что он американец, и вообще он - лох") и Джоном Ромеро, курировавшими разработку игры. Что же до Gauntlet: Seven Sorrows... Эх, отличная могла получиться компьютерная игра. Скорбим. - ***Bros.***

Страдальцы в телогрейках

Midway нашла актеров

Из-за таких вот женщин детей в казино лучше не пускать

Вслед за авангардными Electronic Arts и Ubisoft, нанявшими Стивена Дорффа и Наташу Бедингфилд болтать в микрофон для Far Cry Instincts и From Russia with Love, на актерскую биржу труда заглянули вербовщики Midway. Малоизвестные голливудские актеры Майкл Кларк Дункан и Рэйчел Гриффитс - улов более чем скромный, но и издатель не тот. Майкл, сыгравший роль в "Зеленой миле" (что очень пригодится в работе над игрой) и засветившийся в "Армагеддоне" и на "Планете обезьян", в Suffering: Ties That Bind испол-

нит роль Калеба Блэкмора, а Гриффитс станет виртуальной девушкой Джордан.

Интересные факты из жизни актеров: Дункан раньше был телохранителем Уилла Смита и рэппера Notorious B.I.G, но завязал с работой бодигардемарина, потому что имел неосторожность взять отгул как раз в ту ночь, когда застрелили Нотариуса. Также ходит миф о том, что всякий, кто узнает на улице Майкла и сумеет назвать его полное имя, получает пять долларов. Надеемся, когда-нибудь Дункан станет таким известным, что разорится.

Рэйчел - весьма эксцентричная женщина. Своего ребенка она назвала забавным именем Банджо, но это еще цветочки. Однажды Гриффитс пробежала голышом (точнее - топлесс) по "Казино Краун" в Мельбурне, чтобы выразить таким макаром протест по поводу открытия этого аморального заведения. Когда журналисты спросили, зачем надо было разоблачаться, актриса сказала: "Вы бы никогда не поставили меня на обложку и не осветили эту тему, не покажи я свою грудь". **- *Bros.***

Вы останетесь в живых

Готовится игроизация телеробинзонады

Информация под грифом "Top Rumour": в ближайшем будущем нас ждет анонс компьютерной (а также приставочной, куда уж без) игры LOST. Чтобы вам, дорогие россияне, было понятно: LOST - это оригинальное названием телевизионного сериала "Остаться в живых", который этим летом показывают по ОРТ в воскресение днем, аккурат в тот час, когда аудитория машет лопатой на грядках.

Слух об игроизации популярного остросюжетного мыла распространил сайт Gamebiz, у которого свои люди в телекомпании ABC и к тому же очень длинные руки. Нас ждет survivor adventure (то есть этакое напряженное приключение с привкусом RPG и экшн-сквозняком в голове) с приличным бюджетом, голосами и внешностью тех самых актеров (некоторые уже согласились), оригинальным сюжетом и островом в Тихом океане, ставшим братской могилой для 48 пассажиров

Там живут несчастные люди-дикари

разбившегося лайнера. Они, впрочем, этого еще не знают и продолжают бороться друг с другом, с дикой природой и собственным первобытным прошлым. В некотором смысле перед нами - "взрослая" версия романа Уильяма Голдинга "Повелитель мух" (Lord of the Flies, любимая книга вашего непокорного).

Когда состоится релиз и кого из разработчиков продюсеры из ABC отправят на очень необитаемый остров - пока неизвестно. Ждем официального анонса и шквала игроизаций рейтинговых телесериалов. Эротический квест Sex and the City, бытовой хоррор "Моя прекрасная няня" и командный экшн "Друзья" - вдруг все это не только плод нашей больной фантазии, но и ближайший бизнес-план издательского дома EA? **- *Bros.***

Звезды рвут друг друга в играх

Новое шоу на MTV2

Похоже, наши отзывы о деятельности мейнстримовского вещательного молодежного канала все-таки идут на пользу его руководству. Правда, руководству не MTV, а MTV2. Телеканал MTV2, отличающийся от более известного телеканала MTV пристрастием к альтернативной и/или тяжелой музыке, собирается осчастливить своих зрителей вполне оригинальной передачей об играх, получившей название Are You Game. Суть шоу более чем проста: в студию приглашаются две именитые звезды (а могут не побрезговать и простыми смертными), которых немедля усаживают за сетевой режим Need For Speed или NBA 2005. Победителя ждут не разглашающейся ценности призы и возможность показать почти цивилизованному миру выражение своей физиономии за игровым сеансом. Всегда об этом мечтали.

Шоу стартует в нынешнем сентябре, так что советуем уделить часок-другой ознакомлению с одной из немногих вменяемых идей молодежного канала. Да, кстати, не сильно огорчайтесь, если вышеупомянутые игры не входят в ваш список лучших десяти. Вполне возможно, что организаторы в скором времени начнут использовать какие-нибудь известные шутеры. **- *О.Н.***

Как игру ни назови, все равно не поплывет

Политкорректность требует жертв

Как сообщают наши источники в Eidos, у новой игры в боевой серии Conflict будет два паспорта: нормальный и европейский. Во всем цивилизованном мире очередная нетленка о похождениях спецназа лучшей-армии-в-мире-сэр! будет распространяться, как первоначально и планировалось, под гордым прозвищем Conflict: Global Terror. Но в так называемой зоне PAL (Европа и ее "пригороды") в связи с летними терактами в Лондоне и потенциальной угрозой (весьма вероятной, надо сказать) новых акций устрашения игра будет издаваться под немного другим названием: Conflict: Global Storm. Чтобы, значит, никаких намеков на Усаму, "Аль-Каиду" и чеченских "повстанцев".

Конфликтуй, не конфликтуй...

Игра появится в продаже 30 сентября на трех платформах одновременно: PC, PlayStation 2 и Xbox. С нами связался дух капитана Врунгеля и сообщил пренеприятнейшую истину: "Как ни назови игру от создателей Conflict: Vietman и Conflict: Desert Storm, все равно игрой в итоге ЭТО назвать язык не поднимется". Подтверждением слов этого мудрого оратора служит хлипкий графический движок и сюжет. Присядьте, а лучше прилягте, потому что вам сейчас будет плохо: в недалеком будущем террористическая организация ODESSA, взяв на вооружение идеи Гитлера, вынашивает планы по завоеванию мира и всех планет Солнечной системы. Остановить негодяев могут только четыре контуженных парня из ограниченного контингента МП США в Ираке: знакомые вам по играм серии Бредли, Фоули, Джонс и Коннорс. Милая будет вещь, этот Conflict: Global Terror. То есть Conflict: Global Storm, мы хотели сказать. **- *Bros.***

S.T.A.L.K.E.R. только в 2007?

Вести с чернобыльского долгостроя

Когда "Запорожец" станет машиной...

С чего начинали, к тому и пришли. Нам уже как-то неудобно об этом говорить, но... S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl откладывается все больше и дальше. Виновником на сей раз оказался не разработчик игры GSC GameWorld, как в прошлый раз, а западный издатель THQ.

Коротко излагая, забугорные шишки решили в очередной раз перестраховаться (выдавливая дежурную фразу "Этот проект будет только наилучшего качества!") и выпустить "С.Т.А.Л.К.Е.Р.А." на волю только в следующем финансовом году. А как многим из вас, наверное, уже известно, окончание финансового года вовсе не сопровождается лютыми морозами, салатом "Оливье" и искусственной елочкой в углу. Он завершается гораздо позже - 1 апреля 2006 года. А уж после него начинается 2007 финансовый год, во время которого и должен выйти долгожданный герой чернобыльской АЭС.

Если откровенно, то нам даже эта более чем размытая дата не внушает оптимистичного настроения. Да и дорогим читателям, поди, тоже. **- *О.Н.***

Муравьи в голове Midway

По рецептам "Гринпис"

Компания Midway договорилась с нашими однофамильцами из Warner Bros. о разработке и издании игр по мотивам анимационного фильма The Ant Bully (что-то вроде "Задиристый муравей"). Мультфильм для всей семьи выйдет в ну очень широкий прокат в 2006 году, тогда же следует (или не следует - да, нас уже терзают смутные сомнения) ждать серию простых и незатейливых игрушек от Midway.

На таких симпатягах грех не нажиться

Жители Мидуэя, атолла в Тихом Океане, где

Быть может, в будущем, благодаря “муравьиной” серии, в игропром удастся заманить и саму Мерил?

когда-то выясняли отношения американцы и японцы, не обещают вам шедевры всех времен и народов. Речь, скорее всего, идет о так называемых “добавочных ценностях”, которыми сопровождается каждый крупный кинорелиз. Проще говоря, растроганные родители будут покупать своим чадам игры про Муравья-Задиру прямо в буфете театра. С оглядкой на Shrek: The Game и The Incredibles уже можно предсказать тираж The Ant Bully: The Game - 2-3 миллиона копий. Дело прибыльное, надежное, нехлопотное. И, к тому же, не надо тратить миллионы долларов на раскрутку игры - Warner Bros. все сделает сама. А пипл никуда не денется и, пардон, схавает.

Что касается сюжета мультфильма, то жил да был мальчик с пальчиком. Однажды он нажал на курок - и струя из водяного пистолета устроила невинной коммуне муравьев форменную Атлантиду: муравейник смело ко всем чертям. Мальчик, видимо, исповедовал индуизм, потому что пережил реинкарнацию и сам стал муравьем. Теперь ему придется ответить за свое преступление против насекомых. Этакая семейная ироническая пропаганда здорового образа жизни без отрывания крылышек у мух, массового геноцида жуков на даче и сжигания бабочек-капустниц на кострах. Мультфильм, который лишит детей последних маленьких шалостей, продюсирует Том Хэнкс, а за кадром то и дело будут звучать голоса великой Мерил Стрип и могучего Николаса Кейджа. Ах да, в заговоре также замешана Джулия Робертс. **- *Bros.***

Продолжение следует

EA готовит 26 новых проектов.

Вряд ли является большим секретом то, что сиквелизация, триквелизация и n-лизация являются главными принципами современного гейм-дизайна, а инно-

Акелла

ОБИТЕЛЬ ЗЛА

(resident evil 1)
(resident evil 2)
(resident evil 3) NEMESIS

КРИ 2005

CAPCOM

Игровая трилогия, на долгие годы ставшая эталоном жанра «horror», приходит на платформу PC. Прикрываясь мирными исследованиями, корпорация Umbrella разработала вирус, превращающий все живые существа в кровожадных мутантов. Специальное подразделение S.T.A.R.S. отправляется в одинокий особняк, под которым сокрыты лаборатории, кишащие зомби и кровожадными мутантами. Но, несмотря на все старания, остановить распространение вируса было невозможно: новая чума выбралась на поверхность и поразила город Racoon City. Находясь на грани кромешного ужаса и безумия, герои каждую секунду должны быть готовы к поединкам с беспощадными машинами смерти.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Атмосфера всепоглощающего страха во мраке замкнутых пространств
- Кошмарные существ поджидают вас за каждым углом
- Несколько видов убойных стволов для кровавой расправы над монстрами
- Уникальный дизайн, проработанные до мельчайших деталей локации и модели
- Несколько персонажей с тщательно прописанными характерами

www.akella.com

© 2005 "Akella"
© "Capcom"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

СОЮЗ

М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

Акелла

Шестнадцать серий - и только хоккей

вационные идеи отстранены от основной работы. Если же и сыщется что-нибудь относительно свежее и оригинальное, то оно десятикратно фильтруется жадными паблишерами для приведения сухого остатка в точное соответствие с генеральной линией.

Свежая заметка в газете New York Times рассказывает именно об этой самой печальной ситуации. В пример приводят широко известную в не менее широких геймерских кругах Electronic Arts, готовящую к концу года 26 новых проектов. Понятно, что EA без продолжений существовать не может никак, поэтому особо не удивляйтесь краткому списку зреющих на денежной грядке сиквелов: 16-я версия NHL, 11-я часть серии Need for Speed, 13-я версия P.G.A. Tour Golf, увеличение числа игр по The Lord of the Rings (смотрите в этом номере превьюшку Battle for Middle-earth 2) и несчетное число проектов с марками "James Bond", "007" и "Взболтать, но не смешивать". Вот так и растут удои в нашем колхозе. Да, и не забудьте вспомнить о многочисленных конкурентах, всех этих Activision, Atari, Take2 и Ubisoft, за которыми соответствующий ответ EA тоже не заржавеет. **- *O.H.***

Не приставками едиными

Crashday постигнет PC

Хорошая новость пришла с Большой консольной земли в наше маленькое персонально-компьютерное Бодайбо. Ультразрелищный, зверски деструктивный и сказочно красивый аркадный гоночный проект Crashday выйдет не только на приставках всех поколений, но и на вымирающей платформе, с которой вы почему-то все никак не можете расстаться. Блокбастер от Atari, создаваемый разработчиками из Moon Byte и Replay Studious, - это очередной перформанс в стиле Burnout, Flatout, Destruction Derby и Trackmania Sunrise. Уверен, вы играли по крайней мере в одну из этих беше-

Очень красиво. Еще бы немного пулеметов...

Устал за рулем - отдохни

ных автоаркад, и эффект был сродни уколу адреналина в сердце Умы Турман в "Криминальном чтиве".

В рукаве Crashday целая колода козырей, перед которой не устоят даже самые искушенные автоманьяки. Помимо классических кольцевых и спринтерских заездов разработчики готовят режим Stunt Show, в котором вы должны будете вытворять настоящие чудеса на виражах: совершать немыслимые прыжки, разбивать авто тысячью и одним изощренным способом. Будет и отдельное состязание Last Man Standing: табун стальных коней на ограниченном пространстве решает, у кого больше лошадиных сил. Бороться с конкурентами нужно методом теленка и дуба - бодаться, проще говоря. Не забыты режимы Bomb Run, Capture The Flag, забавы вроде Long Jump и Mass Destruction, а оксфордский акцент игры делается на схватки в онлайне. Безоговорочно капитулируйте перед Crashday прямо сейчас, или она захватит вас в феврале 2006 года. **- *Bros.***

Бог в помощь

Аркада с христианскими мотивами

Похоже, что религии стало несколько тесновато в рамках 15-минутных передач на одном очень культурном канале, и ей захотелось слегка расширить зону своего влияния. Расширить за счет растлевающих молодежь компьютерных игр. Посему, уважаемые читатели, у вас есть шанс поприсутствовать при замечательном явлении - рождении аркады с очень христианским уклоном. Тот, кто подумает, что это толстый стеб над верующими людьми, будет категорически не лев. Парни с нимбами над головами из White Knight Games серьезны как никогда. Потому, кстати, и White Knight, а не какие-нибудь вульгарные Black Satan.

О, Небо, зря ты так...

Их игра, получившая название Timothy and Titus: Saints, Martyrs, Heroes, предложит юным (а также молодым, взрослым, зрелым и пожилым) почитателям Иисуса Христа двух героев, имена которых вы, вполне возможно, угадаете и сами. Сюжет, очевидно, специально подогнан под людей с высоким коэффициентом умственного развития: один недобросовестный грабитель однажды умыкнул свитки апостола Павла и скрылся в неизвестном направлении. Вдогонку злодею была брошена ваша внутриигровая парочка. На этой высокой ноте сценарий благополучно удаляется со сцены. Дальше додумайте сами.

В остальном перед игроком предстанет вполне типичная аркада. Вместо кроко-

дильчиков и черепашек Timothy and Titus: Saints, Martyrs, Heroes предложит в качестве врагов почти оригинальных римских легионеров, страдающих алкогольной зависимостью язычников и прочих неверных. Интересно, осмелятся ли наши белые рыцари изобразить Адского Сатану в качестве главного вражеского босса? Понятно, что бороться с врагами предстоит исключительно христианскими средствами: верой, надеждой и любовью к ближнему. И никаких адских файрболов! Хотя, быть может, все еще и изменится...

Случится явление игры народу в ноябре сего года. **- *О.Н.***

Нейроново яблоко

Истина в физике

...да и лирика вполне себе

Когда-нибудь физика в играх станет такой правдоподобной, что ее можно будет приводить в пример на скучных школьных уроках.

- Петров, где в жизни встречается теория Ньютона об инерциальных системах?

- Ragdoll, Марья Ивановна, ragdoll. Помню, в Half-Life 2, уже в Цитадели, когда штурмовики "Комбайнов"...

Впрочем, до этих времен доживут далеко не все Петровы, ибо прогресс физических движков не отличается расторопностью. Но он все же есть, пример тому - набирающий обороты мотор Megon Physics, прямой конкурент знаменитого "Хавока". Недавно GFi и Revolt Games вживили "Мегон" в тело фантастического шутера Neuro. Теперь "Нейро" поддерживает интерактивное окружение, реалистичное поведение "тряпичных кукол" и такие жизненно важные эффекты, как правильный дым и достоверная работа гранат. Также разработчики поклялись "to enliven" (дословно: оживить, сделать веселее, интереснее, разнообразить) все объекты в игре. То есть цистерны с горючим будут чирикать, а стены зданий колыхаться на ветру? Что они имели в виду, мы узнаем осенью. В России игру издаст "Руссобит-М". **- *Bros.***

Шутова в директора

MiST land - South стала собственностью GFi

Отечественная игровая индустрия - спящий вулкан, у которого сработал будильник. Инвестиции в "Буку", продажа "Нивала", открытие продюсерской студии KranX Productions, новость с Targem - подобные известия посыпались из тихого омута нашего игропрома, как чертики из табакерки.

Новые сообщения о сделках века приходят со скоростью реактивного почтового голубя. 9 августа компании

Мистлендовцы. Тот, что сидит, - сам господин директор разработок PC-проектов

GFi и "Мистленд" громко хлопнули по рукам, после чего последняя стала "недвижимостью" первой. Со всеми прилагающимися активами. Виталий Шутов в этой связи перестал быть просто Виталием Шутовым и стал Директором разработок PC-проектов компании GFi Виталием Шутовым. А на базе MiST land - South было решено организовать продюсерский центр, которых в российском геймдеве последнее время - как кенгуру в Австралии. А кенгуру в Австралии не меньше, чем китайцев в Китае.

Теперь, если вы подходите под фоторобот "молодого и начинающего разработчика", немедленно езжайте в Зеленоград и бейте челом: тамошние продюсеры вполне могут взять ваш проект под свою опеку, научить уму-разуму, помочь найти издателя и всячески поддерживать вплоть до релиза.

"Мистленд" впечатляющим образом поспел везде: и на ниве локализаций (более сорока переведенных за 9 лет существования игр), и на целине разработки (уже выпущены "История войн: Наполеон", "Код доступа: РАЙ", "Власть Закона", "АЛЬФА: антитеррор", впереди - Warfare и могучая кучка "Альянсов"), и вот теперь - на продюсерской делянке. Пожелаем же новобрачным счастливого медового и всех последующих месяцев и лет. - ***Bros.***

Carmageddец

Скорее мертв, чем жив

А мы так надеялись встретиться с ним еще раз

Если верить данным, опубликованным на авторитетном игровом ресурсе GamesIndustry.biz, то нам стоит забыть о выходе в свет продолжения кровожадного авто-сериала Carmageddon. Сотрудники SCi Games вот уже две недели как прекратили разработку. Остается ждать официальных заявлений. Может быть, мы имеем дело не с остановкой, а всего лишь с заморозкой проекта? Не зря говорят, что надежда умирает последней. - ***В.Ч.***

Коллекция цивилизаций

Весь Сид Мейер

Под пиратским флагом классика

Издательство 2K Games намерено в скором времени переиздать все творения патриарха игровой индустрии Сида Мейера. Первой ласточкой коллекционного издания станет коробка со всеми "Цивилизациями", в том числе и с Civilization III Complete. Далее в очереди стоит диск с пиратскими сагами. В набор войдет и вышедшая в ноябре 2004 года Sid Meier's Pirates! - ***В.Ч.***

Назад в будущее

И снова у нас в гостях 10tacle Studios

Темная ночь, только танки стреляют вблизи...

Опыт и выгода, полученные при смене ориентации Battlefield с WWII на картину, которую вы каждый день можете видеть в "Новостях", доказывает, что не высадками в Нормандии едиными жива военно-игровая тема, и некоторые девелоперы сие осознали. Компания 10tacle Studios, к примеру, заявила о подписании контракта со Stormregion на разработку Codename Panzers II, сиквела ничем не примечательной RTS про Вторую МВ.

Самое интересное в будущей игре - новый сеттинг, который, как мы надеемся, не имеет ничего общего с не-скажем-какой-войной. Разработчики, кстати, до сих пор скрывают, какой именно конфликт лежит в основе сценария. Камикадзят ли в нем арабские зачинщики Джихада, или коммунистически настроенные вьетнамцы перевыполняют планы по уничтожению B-52.

Codename Panzers II станет первым "стратегическим" блином у 10tacle Studios, и оптимистично настроенный издатель искренне верит, что комом этот оладушек никак не выйдет. Большой человек из 10tacle Марк Купер делится совсем даже не закодированной радос-

тью с игровой общественностью: “Мы решительно настроены забить под завязку хитами наш фирменный рюкзачок. А Codename Panzers II отводим особые надежды на всеобщее признание и мировой успех”.

Свет игра увидит не скоро, в 2008 году. В том числе и на консолях следующего поколения. **- *О.Н.***

И когда его окончательно сломают?

Меч опять “со щитом”

Посидим перед новой дорогой

После появления в продаже Broken Sword: The Sleeping Dragon сериалу предрекали позорную смерть через забвение в геймерских душах. Однако знаменитая адвентюра спустя два года громко сказала: “Не дождетесь!”. Летом 2006 года при поддержке издательства THQ компания Revolution Studios (раньше откликалась на имя Revolution Software) выпустит четвертую часть. К сожалению, разработчики поскупились на скриншоты, и нам приходится довольствоваться устными заявлениями. Главным героем вновь станет неугомонный Джордж Стоббарт. На протяжении всей игры ему предстоит бегать по трехмерным локациям в поисках пропавшей подруги жизни. На этом, собственно, все. Ждем свежую порцию информации. **- *В.Ч.***

С музыкой на войне помирать легче

От “Хроник Риддика” до “Зова долга”

Грэм Ревелл с одной из своих наград

Издательство Activision спешит поделиться радостной вестью. Композитор Грэм Ревелл закончил работать над сочинением музыкальных композиций для второй части прославленного краснознаменного имени Василия Зайцева шутера от первого лица Call of Duty. Теперь дело за малым: записать выступление большого симфонического оркестра. Напомним, что творения Грэма Ревелла можно встретить в таких известных кинофильмах, как “Город грехов”, “Хроники Риддика” и “Святые”. **- *В.Ч.***

Не рановато ли?

Unreal Engine 4 находится в разработке

Вице-президент Epic Games в одном из своих последних интервью западной игровой прессе проговорился, что в недрах компании вот уже два года как идет непрерывная работа над Unreal Engine 4. На первый взгляд, абсолютно неожиданное заявление. Спрашивается, какая такая четвертая часть, если мы еще

ИНТЕРНЕТ в центре Москвы
лучшие условия подключения к сети RiNet–Центр
кабельная инфраструктура в районах ЯКИМАНКА, ЗАМОСКВОРЕЧЬЕ, ДОНСКОЙ, ДАНИЛОВСКИЙ
ВЫДЕЛЕННЫЕ КАНАЛЫ с неограниченным трафиком от $20!

БОНУСНЫЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ НОВЫХ АБОНЕНТОВ
подробности: www.rinet.ru
круглосуточно: (095) 232–1730 238–3922
в ответе за тех, кого подключили...
RINET Internet Service Provider

Глядя на графические красоты Unreal 3.0, остается только гадать, как будет выглядеть картинка его отпрыска

Unreal 3.0 ни разу живьем не видели? Ларчик открывается просто. Дело в том, что Epic Games хочет окончательно скинуть с пальмы первенства id Software, поэтому планируют свои действия на много лет вперед. Ближайшие несколько годков балом будет править неплохо подружившийся с консолями нового поколения Unreal 3.0, а затем настанет очередь четвертой генерации графической технологии. **- *В.Ч.***

GTA выпускают на свободу от секса

Борцы за нравственность победили

По очень похожей на неофициальную информации, издательство Take2 Interactive в самое ближайшее время обрадует-таки калифорнийского депутата Лиланда Йи. Напомним, последний господин приложил все свои политические усилия для ограничения в свободном обороте дисков с игрой Grand Theft Auto: San Andreas, полной, как выяснилось в ходе правительственного расследования, приятных, но весьма фривольных неожиданностей. Разумеется, что и подарок "члена Законодательной Ассамблеи штата" ожидает соответствующий: RockStar и Take2 вроде бы решились на релиз "совершенно очищенного" варианта приключений проказника, как опять же выяснилось, СиДжея.

В свое время депутат и врач Лиланд Йи защитил докторскую по детской психологии

До этого компании уже выпускали патч, исключавший возможность модификации San Andreas при помощи пресловутой "заплатки" "Hot Coffee". Разумеется, "патчеванию" не были подвергнуты приставочные копии игрушки. Похоже, что теперь тандем решил пойти еще дальше и вернуть своему детищу изначальный рейтинг "М". Между тем, если сама инициатива Take2 не выглядит как нечто сверхъестественное, то польза от нее представляется более чем призрачной. Дело в том, что, судя по вращающимся в Сети слухам, многие ритейлеры уже заявляют об отказе продавать диски с любым вариантом GTA кому-либо, не подходящему под категорию "adults". Некоторые продавцы и вовсе открестились от работы с затретированным тайтлом. Вместе с тем, выпуск в продажу обновленной версии игры потребует проведения "экспертизы качества". От того, насколько массовой станет эта экспертиза, будут зависеть издержки Take2 на ее проведение. **- *Bros.***

Новые приключения герра Уве

Немецкий режиссер выбрал очередную жертву

Ангел по душу герра Уве

Возрадуйтесь! Любимый режиссер геймеров всех времен и народов Уве Болл собирается еще разок порадовать кое-каких фанатов. В своем откровении сайту www.insomniacmania.com герр Болл заявил, что не прочь побороться за режиссерское кресло экранизации некогда обитавшей на PC серии Metal Gear Solid.

Если все же филейная часть немецкого кинодеятеля окажется в том самом кресле, мы вполне можем стать свидетелями глобального катаклизма: погромов немецких автомобилей и массовых демонстраций протеста перед бундес-посольством в Токио. Японцы (а именно они составляют костяк наиболее рьяных поклонников Metal Gear Solid) - натуры особо чувствительные и небрежного обращения со своей святыней не потерпят.

Сейчас Уве практически закончил работу над целлулоидным блокбастером BloodRayne с Кристанной Локен в главной роли и активно вкалывает вместе с Джейсаном Стэйтемом в рудниках экранизации Dungeon Siege. А в планах у заслуженного ужаса киноигроиндустрии на ближайшие года три числятся надругательства над Far Cry, Hunter: The Reckoning и Fear Effect. **- *О.Н.***

Запасаемся терпением

"Готика" в переносе

Печальные вести пришли к нам из стана JoWooD Productions. Издательство сообщает, что даты выхода сразу двух долгожданных проектов переносятся на более поздний срок. Вместо января 2006 года Gothic 3 появится ближе к третьему кварталу. Со SpellForce 2 ситуация выглядит еще неопределеннее. Релиз перено-

Судя по погоде, эта атака произойдет зимой. Вот только которой из

сится с ноября 2005 года на 2006. Конкретный месяц будет объявлен позже. **- *В.Ч.***

Разрисуют "под Макги"

Комикс-бук по американскому "Волшебнику страны Оз"

Обладатель патриотичного имени Американ Макги, имея за душой всего две (зато какие!) выпущенные игры, весьма ловок в извлечении солидной выгоды из своих замороженных проектов. Его можно понять: не пропадать же даром интеллектуальному добру.

Неожиданным оказался новый источник профита продюсерской компании Американ The Mauretania Import Export Company - издательский дом Cellar Door Publishing, специализирующейся на печатании графических новелл. За внушительную (по слухам) сумму сей ИД приобрел права на замороженные American McGee's Oz и American McGee's Grimm, а также на вполне здравствующую Bad Day L.A. Немного странно, кстати, что последняя игра мистера Макги - Scrapland - осталась без должного внимания.

Кроме того, лицензией American McGee's Oz завладел самый настоящий Джерри Брукхаймер и не менее настоящая студия Walt Disney Pictures. О, эта парочка умеет делать отличные кинополотна, достаточно вспомнить "Пиратов Карибского Моря" с Джонни Деппом.

Новость, внушающая оптимизм. Уж коли на других "игральных столах" вышеозначенные франшизы пользуются хорошим спросом и вызывают неподдельный интерес, то вполне возможно, что когда-нибудь они причалят и к родной пристани PC. **- *О.Н.***

Мертвечина наступает

Еще одна "игра про зомби"

Похоже, базирующиеся на творчестве режиссера Джорджа Ромеро игры размножаются методом почкования. Велика вероятность того, что недавно потерявшему издателя проекту City of the Dead от Kuju Entertainment в скором времени придется соревноваться с The Land of the Dead: Road to Fiddler's Green. Разработкой игры занимается компания BrainBox Games, а почетная роль издателя отведена Groove Games.

Скоро на экранах ваших мониторов

КОМПАНИЯ
ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ
ПРЕДЛАГАЕТ

ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ"

- большой выбор номиналов
- первые 7 сек. - БЕСПЛАТНО
- удобная и надежная связь
- бесплатная доставка
- посекундная тарификация

ВЫГОДНЫЕ ТАРИФЫ:
карта "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ - 10" обеспечивает:

- более 100 минут разговора с различными регионами России
- или 130 минут разговора с Израилем
- или 150 минут разговора с Европой, Америкой, Канадой, Австралией
- или более 300 минут разговора с Москвой или Санкт-Петербургом

"ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - Санкт Петербург
Россия, 196105, Санкт-Петербург,
ул. Кузнецовская, д. 52,
корп. 8, литера "Ж"
тел./факс: +7 (812) 970-1834
+7 (812) 326-1286
www.telekom.ru
e-mail: spb@telekom.ru

ЗАО "ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - МОСКВА
Россия, 125319, Москва,
4-я ул. 8 Марта, 3
тел.: +7 (095) 777-2459
+7 (095) 777-2477
факс: +7 (095) 152-4641
www.telekom.ru
e-mail: sale@telekom.ru

Просто купить, легко звонить!

С января 2004 года работают справочно-информационные услуги (справочная двух столиц, анекдоты, гороскопы)

Итак, чем история уничтожения зомби за номером два выгодно отличается от первой? Вместо доморощенного графического движка за визуальную составляющую здесь отвечает технология Unreal, а за реалистичную физику - Karma Engine. Еще один плюс - четкая привязка к недавно вышедшей ленте "Земля мертвых". Внимательные зрители наверняка сразу поняли, о какой дороге пойдет речь в игре. Да и ощутить себя в шкуре фермера Джека куда приятнее, чем воевать от лица пока что безымянного персонажа. Сначала геймерам придется прорваться через строй зомби до форта Fiddler`s Green, а затем приступить к выполнению заданий, полученных от товарища Кауфмана. Итого ровно 20 одиночных уровней, кишмя кишащих оживившими трупами, плюс 10 карт для сетевых баталий.

Разработчики заранее обнародовали список доступного оружия. В арсенал войдут кулаки, клюшка для гольфа, кусок ржавой водопроводной трубы, лопата, топор из настенного противопожарного набора, револьвер, Глок, помповое ружье, классическая двустволка, M16, снайперская винтовка, гранаты и коктейль Молотова. Наконец, третий аргумент в пользу The Land of the Dead: Road to Fiddler`s Green заключается в том, что более богатый опыт создания игр жанра экшн все-таки находится за плечами сотрудников канадской Brainbox Games. Как бы не критиковалась Pariah, но она получилась значительно лучше, чем посредственный боевик Warhammer 40 000: Fire Warrior.

Чем закончится вся эта история с почти что одновременным выходом двух похожих игр (18 октября первой должна выстрелить BrainBox Games), одним только зомби известно. Однозначно можно утверждать лишь то, что в числе выигравших оказался Джордж Ромеро. Ведь деньги за соответствующие лицензионные соглашения и первые, и вторые разработчики заплатили немалые. **- *В.Ч.***

Оттмутантили

Постапокалиптическая добавка

Несмотря на то, что The Fall: Last Days of Gaia еще толком не успела появиться в магазинах многих стран, в Сети появились слухи о первом адд-оне. Если верить арийским "румористам", добавка будет носить название The Fall: Mutant City и предложит игрателю познакомиться с доселе не подававшей признаков жизни расой мутантов. Как нетрудно догадаться, ничего разумного, доброго и вечного в постапокалиптические земли игры уроды не привнесут.

Помимо злобных мутантов, дополнение (время действия которого - 2086 год) предложит игроку массу интересного для будущих поисков приключений. Например, абсолютно новую нелинейную ветвь сюжета, в ходе которой вы повстречаете сотни ранее не встреченных NPC, из которых всего лишь восемь человек - потенциальные союзники. Остальные - либо посторонние, либо потусторонние от взглядов протагониста на хорошо и плохо.

Но самое впечатляющее заявление касается экипировки. Если слухи не врут, то будет около 600(!) новых видов оружия и мелкого карманного мусора. Выглядит эта цифра, признаться, несколько фантастической. Дата выхода "Города Мутантов" пока не известна. Но вроде бы к Новому году обещают успеть. **- *О.Н.***

Если сюда добавить еще и мутантов...

Борьба с терроризмом в ритме техно

"Фабрика страха" сочиняет музыку для игры

Фабрика страха

Знаменитая группа Fear Factory подрядилась написать две зубодробительных музыкальных композиции для грядущего спецназовского шутера от первого лица Tom Clancy`s Rainbow Six: Lockdown. Напомним, что создание саундтреков к компьютерным и видеоиграм для этого коллектива не в диковинку. В свое время их творения можно было услышать в таких нетленных хитах, как Carmageddon и Messiah. **- *В.Ч.***

Когда эпоха империй наступит в третий раз

Коллекционерам-стратегоманам на заметку

Любители приобретать специальные издания игр в красивых упаковках и с кучей бонусов внутри, пляшите джигу! Специально для вас издательство Microsoft готовит Age of Empires III Collector`s Edition. В красочную коробку, помимо диска с игрой, войдут: книга The Art of Empires, диск с музыкальными композициями из игры, необъятных размеров постер, официальное руководство с тактическими советами по прохождению и, наконец, диск с фильмом, в котором вам поведают о

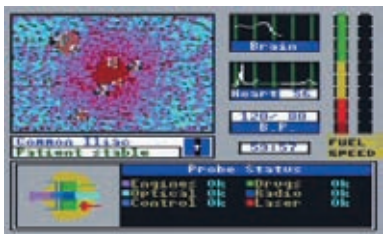
Конфетки-бараночки, или Из России с кучей впечатлений

том, как создавался сей стратегический титан. На полках магазинов данное чудо появится 25 октября. Впрочем, многие известные интернет-магазины с радостью согласятся оформить предварительный заказ уже сейчас. **- *В.Ч.***

Игры с пользой для здоровья

Games For Health подпортит настроение игроненавистникам

Несмотря на то, что "ветры враждебные" все чаще реют над нашей с вами любимой индустрией, игрострою все еще есть что сказать в свое оправдание. Пока основная часть разработчиков и издателей беспечно пакует чемоданы и покупает билеты до Tokyo Game Show 2005, Games Market Europe и иже с ней настоящее игровые патриоты созывают форум Games For Health, посвященный сугубо целебным свойствам видеоигровой продукции.



Laser Surgeon: The Microscopic Mission - симулятор хирурга, разработанный некогда Activision

Мероприятие с медицинским уклоном будет проводиться 22 и 23 сентября в городе Балтимор (США). Основные темы - использование видеоигр в подготовке медиков (на сайте www.gamesforhealth.org выложено до десятка одних только симуляторов хирурга), педиатрии, решении психологических проблем пациентов и проч.

Напомним, что, хотя Games For Health и станет первым масштабным, организованным форумом по вопросам игрослужения Гиппократу, ранее отдельные ученые уже публиковали результаты экспериментов по задействованию компьютерноигровой составляющей в реабилитации всевозможных больных и прочих медицинских процедурах.

Пущай теперь прокурор Томсон сотоварищи попробуют наклеить на электронные развлечения ярлык исключительно дьявольских порождений, разрушающих душу и плоть человека... **- *Bros.***

Рыбак сорвался с крючка

"Парамаунт" лишили Splinter Cell

Студия Paramount Pictures, мечтавшая оттяпать свой кусок пирога от всенародной игры Splinter Cell, в одно далеко не прекрасное утро проснулась без прав на оный тайтл. Изыманием лицензии на столь популярную франшизу осмелилась заняться спилбергская компания DreamWorks, также обожающая запах денег. Все наработки Paramount в этом проекте было решено смять и выкинуть в корзину. А Марка Уолберга (метившего на роль Сэма Фишера) и Питера Берга (ему уже прикупили кресло режиссера) вежливо попросили удалиться.

Сэм Фишер мог быть таким

Теперь DreamWorks предстоит кастинг актеров, поиск режиссера, сценариста... Впрочем, сценариста уже нашли - им стал мистер Даниель Пайн. А вот о дате начала съемок нынче ведает один лишь Всевышний. **- *О.Н.***

Интерактивные развлекательные системы
- Развлекательные ПК
- Игровые приставки, манипуляторы и аксессуары
- Программное обеспечение
- Мобильные развлекательные устройства

Аудиовизуальные развлекательные системы
- Домашние кинотеатры
- Hi-Fi, High End компоненты
- Системы спутникового и цифрового ТВ
- Фильмы и программы на DVD и CD

Инновационные электронные развлечения
Системы «Умный Дом»

24—27 НОЯБРЯ 2005
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
ЦВЗ «МАНЕЖ», ИСААКИЕВСКАЯ ПЛ., 1

ВЫСТАВКА ЭЛЕКТРОННЫХ ДОМАШНИХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

HC&I
санкт-петербург

Генеральный информационный спонсор: Радио РОКС
Официальный партнер: РАТЭК
Информационная поддержка:
Mobile News, PC Gamer, PC Игры, Play, Stereo&Video, T3, Total Film, АудиоМагазин, Жилая Среда, Игромания, Компьютер-Price, Мир ПК, Мир Фантастики, Навигатор Игрового Мира, Страна Игр, Техно Бизнес Маркет, Электроника: производство и торговля, Эра DVD
Интернет-поддержка: hi-fi.ru, ixbt.com, price.ru

Организатор: ИВЦ «РЕАЛ»
тел./факс: (812) 717 6446, 717 6089
e-mail: info@real-fair.ru

www.real-fair.ru

Смотри. Слушай. Играй.

Джейсон Борн на службе

Герой Ладлема переберется на компьютеры

Чем не смена дяди Сэму Фишеру?

Шпионы - любимая золотая жила литературы и кино - мало-помалу готовят штурм и самого виртуального искусства. Гигант игроиздательского бизнеса Vivendi Universal Games в течение ближайших десяти лет будет эксклюзивным правообладателем лицензии (которую она приобрела у Ludlum Entertainment) на создание и распространение игр по мотивам триллеров известного шпиономана Роберта Ладлэма.

Чем же так хорош мистер Ладлэм? Да хотя бы тем, что написал серию романов о Джейсоне Борне, успешно экранизированных Universal Pictures примерно год назад. А так же серией Covert One, тоже изрядно популярной, но, к сожалению, пока не экранизированной.

Впрочем, Vivendi пока не сделала ни одного анонса игры по какой-либо лицензии, но обещает исправить ситуацию в ближайшем обозримом будущем. И если все-таки анонсируют проект именно по "Джейсону Борну", то было бы очень интересно узнать, привлекут ли к работе физиономию Мэтта Дэймона. Ибо выбор другого лица для столь раскрученного персонажа был бы ужасным маркетинговым просчетом. Но, в любом случае, похоже, что навечно закамуфлированному спецназу имени Тома Клэнси в ряду игр о трудовых праздниках силовых структур придется потесниться. - *О.Н.*

И не фиг валить на GTA

Убийце не удалось закосить под чокнутого аддикта

Алабамский суд признал двадцатилетнего молодого человека виновным в убийстве. Присяжные также посчитали, что утверждения защиты будто бы "его умственная нестабильность наступила под влиянием Grand Theft Auto 3 и Vice City" противоречат здравому смыслу. Девину Муру на момент совершения преступления исполнилось 18 лет, он угнал машину полицейского патруля, попутно пристрелив трех служителей порядка. В суде Девин заявил, что "жизнь - это видеоигра, когда-нибудь всем придет время умирать". Его адвокат даже ухватился за эту фразу, утверждая, что она демонстрирует, насколько игры свихнули мозги его клиенту.

Тем не менее, Девину сейчас светит смертная казнь. Родственников же погибших вердикт не устроил, они подали иск против издателя GTA - Take-Two Interactive и двух торговых организаций, в магазинах которых упомянутые игры можно было купить. - *HWNN*

Не стоит смешивать реальности

Игра в куклы

Vivendi и Барби созданы друг для друга

Вполне возможно, одна из "Барбей" будет выглядеть так

Издательство Vivendi Universal Games собралось осваивать игроизации надвигающихся DVD-фильмов про куклу Барби. Если точнее, то этих самых игроизаций будет две штуки, причем первую - Barbie and the Magic of Pegasus - издадут для PC и Game Boy Advance; вторую - Barbie: My Scene Goes to Hollywood - опубликуют исключительно для PC.

Согласно оперативной информации, в The Magic of Pegasus альтер эго самой популярной куклы предстанет в образе некой принцессы Анники. Естественно, что с таким именем ничем, кроме борьбы со злым Волшебником, особа королевских кровей заниматься не сможет. Что до геймплея, то Анника благополучно прошагает 20 уровней разнообразных заданий.

My Scene Goes to Hollywood - это нечто вроде герлскаутского лагеря для начинающих Стивенов Спилбергов (или, скорее, бразилиан сириалс мэйкеров). Все, кто отважится запустить болванку с этой игрой, смогут пописать сценарии, поэкспериментировать с внешним видом актеров и, конечно, поснимать кино.

Оба тайтла начнут продаваться с сентября по буржуинским ценам в $29.99. - *Bros.*

В глубокой тени

Xenus 2 уже в разработке?

Качество картинки из Precursors впечатляет

На форуме официального сайта “Xenus: Точка Кипения” (www.boiling-point.net) появилась информация о том, что в недрах Deep Shadows идут работы над неким проектом, имеющим прямое отношение к неоднозначно воспринятой игровым сообществом игре. Однако на данный момент и сами разработчики не знают, что именно они делают и делают ли вообще. Сергей Забарянский (руководитель проекта) всех посылает к издательству Atari, которое одно только и может рассеять мрак неопределенности. А пока не рекомендуется даже гадать, чем же в итоге окажется новая разработка. Хотя одно можно сказать точно: Xenus (ладно, ладно, Boiling Point) вполне неплохо продается за западными рубежами (впрочем, за всеми остальными вроде бы тоже) нашего батюшки-отечества, и потому Atari не собирается отказываться от источника зелено-бумажного дохода.

Чета птероящеров заходит на аннигиляцию сельской “империи”

Пока же издатель раздумывает над наиболее перспективной маркетинговой стратегией в отношении “Ксенуса”, Deep Shadows продолжает разработку не так давно анонсированного экшна Precursors. Надеемся, что новому проекту не придется ежемесячно оздоравливаться патчевыми процедурами весом по 160 Мб. Очень надеемся. ***- O.H.***

Издатель нашел своих “Героев”

GSC Game World продолжает стратегическую экспансию

Games Convention всегда была неофициальной ярмаркой невест, где одинокие издательские и девелоперские сердца сливались в полюбовных соглашениях. В народе даже поговаривают: “В Лейпциг со своей невестой не ездят”. Но довольно лирики. Компании KOCH Media и GSC World Publishing договорились о совместном издании игры Heroes of Annihilated Empires, очередного из ряда вон выходящего блокбастера киевских казаков из GSC Game World. Согласно договору о разделе границ, KOCH Media будет распространять игру на территории Германии, Италии и Соединенного Королевства Великобритании и Северной Ирландии (так правильно произносится название государства, где родились Beatles), а издательское подразделение GSC займется дистрибуцией проекта в СНГ.

Heroes of Annihilated Empires появится в продаже в первом квартале 2006 года. Игра представляет собой смесь глобальной RTS и колюще-режущей RPG. Фэнтези-сеттинг, фирменная массовка в кадре, необычный изометрический движок (спрайты и полигоны в одном красивом флаконе) и опыт авторитетного разработчика - серьезные поводы приберечь место для “Героев аннигилированных империй” в вашей продуктовой корзине. ***- Bros.***

Квартальный план

Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра не симпатичны. Ждут хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.

Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули и придется ждать еще полгода. Но этот релиз обещал стать событием месяца.

Quake 4, Age of Empires III, Myst V, The Elder Scrolls IV: Oblivion - каждая из этих игр заставляет учащенно биться сердца миллионов геймеров, а остальных - делать зарубки на память или даже весь системный блок, чтобы не забыть и по случаю обязательно приобрести. Как всегда, нас грызет нереальное сонмище червей сомнения, выйдут ли эти игры в заявленные сроки, но мы верим, что они прибудут на наши диски точно по расписанию. И тогда будет нам всем счастье.

1. В графе "Премьера" указана дата выхода первой версии игры.
2. Редакция не несет ответственности за неисправные холодильники, ветры в голове и переносы сроков релизов.

ACTION

Игра	Издатель	Когда
Evil Dead Regeneration	THQ	23 сентября
Sniper's Elite	Ubisoft	23 сентября
Cold War	DreamCatcher Interactive	27 сентября
World War II Combat: Road to Berlin	Groove Games	27 сентября
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Activision	27 сентября
Deadlands	Headfirst	30 сентября
25 to Life	Eidos Interactive	4 октября
Conflict: Global Terror	2K Games	4 октября
Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubisoft	7 октября
Serious Sam II	2K Games	10 октября
F.E.A.R.	Sierra	11 октября
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	11 октября
Stubbs the Zombie in "Rebel without a Pulse"	Aspyr	17 октября
Call of Duty 2	Activision	18 октября
Jaws Unleashed	Majesco	19 октября
Star Wars Battlefront II	LucasArts	1 ноября
The Incredibles: Rise of the Underminer	THQ	11 ноября
Quake 4	Activision	14 ноября
Crime Life: Gang Wars	Konami	30 ноября
Prince of Persia: Kindred Blades	Ubisoft	30 ноября

STRATEGY

Dragonshard	Atari	20 сентября
Warhammer 40,000: Dawn of War - Winter Assault	THQ	23 сентября
Worms 4: Mayhem	Codemasters	27 сентября
Rome: Total War - Barbarian Invasion	Sega	30 сентября
Diplomacy	Paradox Interactive	4 октября
Black & White 2	Electronic Arts	7 октября
Age of Empires III	Microsoft	18 октября
Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	8 ноября
American Conquest: Divided Nation	CDV	11 ноября

SIMULATION - SPORTS

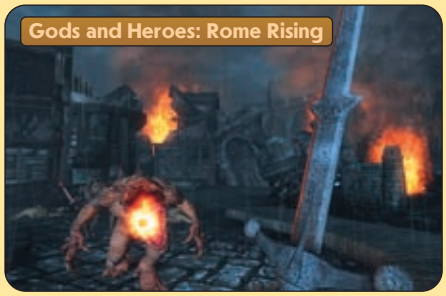
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	20 сентября
Madden NFL 06	Electronic Arts	23 сентября
FIFA 06	Electronic Arts	30 сентября
Manhattan Chase	Fusion Labs	7 октября
Taxi 3: eXtreme Rush	Fusion Labs	7 октября
Title Bout Championship Boxing	Fusion Labs	7 октября
Richard Burns Rally	SCi Entertainment Group	11 октября
X3: Reunion	Deep Silver	21 октября
Football Manager 2006	Sega	4 ноября

RPG - ADVENTURE

Fable: The Lost Chapters	Microsoft	23 сентября
Myst V: End of Ages	Ubisoft	23 сентября
Ed, Edd 'n Eddy: The Mis-Edventures	Midway Games	24 октября
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	Buena Vista Games	15 ноября
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda Softworks	30 ноября

ONLINE

EverQuest II: Desert of Flames	Sony Online Entertainment	18 сентября
Dark Age of Camelot: Darkness Rising	Mythic Entertainment	29 октября
Gods and Heroes	N/A	31 октября
Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan	Sony Online Entertainment	1 ноября
City of Villains	NCsoft	9 ноября



Наши

РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг НИМ	Премьера
Bloodline: Линия крови	Bloodline	Action	Новый Диск	N/A	Мировая премьера
Daemonica: Зов Смерти	Daemonica	Adventure	Акелла	см. в номере	Мировая премьера
Dead to Rights 2: Жестокое правосудие	Dead to Rights 2: Hell to Pay	Action	Акелла	6.8	Мировая премьера
Pariah. Изгой	Pariah	Action	Руссобит-М	7.1	6 мая 2005[1]
SWAT 3: Тактика и стратегия	SWAT 3: Close Quarters Battle	Action	1C	N/A	Ноябрь 1999
Yetisports. Арктические приключения	Yetisports Arctic Adventure	Arcade	GFI, Руссобит-М	см. в номере	Июль 2005
Багги: Короли бездорожья		Arcade/Racing	Акелла	N/A	Мировая премьера
Бригада Е5: Новый альянс		Tactics	1C	см. в номере	Мировая премьера
Воля и разум	Will of Steel	RTS	1C	6.0	2 февраля 2005
Карибский кризис: Ледниковый поход		RTS/TBS	1C	см. в номере	Мировая премьера
Кохан 2: Короли Войны	Kohan 2 Kings of War	RTS	1C	7.2	22 сентября 2004[2]
Князь тьмы. Подземелье Анкарии	Sacred Underworld	RPG	Акелла	N/A	6 мая 2005
Кровавый рассвет		Action	1C	см. в номере	Мировая премьера
Мадагаскар	Madagascar	Action	1C	5.5	25 мая 2005
Мама не горюй		Quest	1C	см. в номере	Мировая премьера
Ночной Дозор		RPG	Новый Диск	см. в номере	Мировая премьера
Повелитель глубин 2	Deep Sea Tycoon 2	Tycoon	1C	N/A	27 мая 2005
Рагнарок онлайн	Ragnarok Online	MMORPG	Новый Диск		
	Obscure	Action	1C	7.4	2 апреля 2005[3]
	Juiced	Arcade/Racing	Buka Entertainment	7.0	13 июня 2005

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Когда	Премьера
	Holiday World	Strategy	Play Ten Interactive	Октябрь	30 июля 2004
Метро-2		FPS	Бука	Октябрь	Мировая премьера
Петька 6: Новая реальность		Quest	Buka Entertainment	Октябрь	Мировая премьера
Enosta: Discovery Beyond		RPG	Акелла	Ноябрь	Мировая премьера
Ex Machina		Action	Buka Entertainment/Nival	Ноябрь	Мировая премьера
	Icewind Dale	RPG	1C	Ноябрь	29 июня 2000
В тылу врага 2		RTS	1C	Ноябрь	Мировая премьера
Завтра война		Simulator	1C	Ноябрь	Мировая премьера
Золотой теленок		Adventure	Акелла	Ноябрь	Мировая премьера

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ. МАЙ

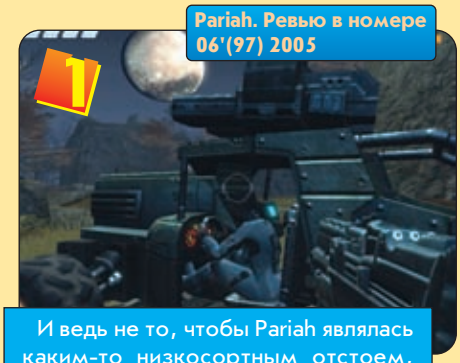
На основе ежедневных рейтингов концерна "Союз"

Jewel Case

Ночной дозор **(Новый Диск)**
Ночной дозор DVD **(Новый Диск)**
Князь тьмы. Подземелья Анакарии **(Акелла)**
Juiced **(Buka Entertainment)**
Barbie: Принцесса и Нищенка **(1C)**
Dead to Rights 2. Жестокое правосудие DVD **(Акелла)**
Бригада Е5: Новый Альянс **(1C)**
ТрекМания Sunrise **(Buka Entertainment)**
Spell Force: Shadow of the Phoenix **(Game Factory Int. / Руссобит-М)**
Dead to Rights 2. Жестокое правосудие **(Акелла)**

DVD-Box

Battlefield 2 **(Софт Клаб)**
Ночной дозор **(Новый Диск)**
Sims 2: University **(Софт Клаб)**
Sims 2 **(Софт Клаб)**
Metal Gear Solid 2: Substance **(Софт Клаб)**
Empire Earth II **(Софт Клаб)**
Warcraft 3: Reign of Chaos **(Софт Клаб)**
Warcraft 3: The Frozen Throne **(Софт Клаб)**
World of Warcraft **(Софт Клаб)**
Pariah. Изгой **(Руссобит-М)**



Pariah. Ревью в номере 06'(97) 2005

И ведь не то, чтобы Pariah являлась каким-то низкосортным отстоем, недостойным внимания. У Digital Extremes получился нормальный футуристический шутер со всеми полагающимися ему атрибутами. Но в том-то и дело, что именно "нормальный", т.е. обычный. Обычный во всех отношениях. Нет у Pariah своего лица, своей касты - все, что игра предлагает, вы видели в шутерах уже не раз и еще не раз увидите.

Obscure. Ревью в номере 07'(98) 2005

На поверку творение Hydravision оказалось крепко сколоченным продуктом, которое переполнено скрытыми отсылками к целому ряду популярных триллеров. Тут вам и "Я знаю, что вы делали прошлым летом", и "Крик", и старичок-боровичок "Нечто". Даже любитель журналистики имеется. Только вместо Элайджи Вуда из "Факультета" в Obscure его исполняет какой-то малоизвестный худощавый виртуальный актер. Впрочем, заимствование с умом - это не такой уж великий грех. На него вполне можно пойти ради создания интересного игрового процесса, что, собственно, и сделали французские разработчики.

Kohan 2 Kings of War. Ревью в номере 11'(90) 2004

Утомленные перманентной гибелью драгоценных юнитов в RTS, разработчики из Timegate решили взять за основу тех самых бессмертных, обыграв это как-нибудь покруче. Банальная реинкарнация героев стала дурным тоном, так почему бы и нет?.. Сказано - сделано, и вот уже мы держим в руках результат упорного труда и бессонных ночей, скрашиваемых литрами очень черного кофе: Kohan II: Kings of War.

Александр ВАСНЕВ

НЕ СПАТЬ!

Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро.
Винни-Пух

Ведущие утреннего шоу радио "Максимум" Геннадий Бачинский и Сергей Стиллавин буквально ворвались в мир электронных развлечений. За последние полгода они успели блистательно провести церемонию закрытия КРИ-2005 и поучаствовать в озвучке уже трех игр: аркадного гоночного симулятора "Адреналин-шоу", офисного тайкуна Coffee Break и приставочного TPS Destroy All Humans! (PlayStation 2). Мы не могли оставить подобную деятельность без внимания, а потому наш сотрудник нанес диджеям визит, отловив и расспросив их сразу после очередного эфира.

Вышел Гена из тумана...

Навигатор игрового мира: **Ваш первый опыт в мире компьютерных игр - это работа на КРИ-2005, и там вы в самом начале выступления сказали фразу о том, что сейчас видите в зале тех, благодаря кому у молодежи куча проблем со здоровьем: зрение плохое, волосы на ладонях растут и т.д. В то же время ваше участие в озвучке компьютерных игр лишь повысит их популярность. Решили добить подрастающее поколение?**

Геннадий Бачинский: Да, добить, решили добить!

Сергей Стиллавин: На самом деле мы решили убить компьютерные игры. Дело в том, что эти проекты выходят приблизительно одновременно, и конкуренты друг друга сожрут. Таким образом, индустрия схлопнется.

НИМ: **Но если у вас такие зловещие планы, как вам удалось проникнуть в мир компьютерных игр?**

СС: Разработчики и издатели сами на нас вышли. Просто представители этого бизнеса пришли к выводу, что надо нас подтянуть к делу. Для их коммерческих нужд.

НИМ: **То есть сами себе могилу роют? Надо их предупредить, пусть хоть сроки релизов сдвинут. Но это после, а сейчас давайте лучше поговорим о вашем участии в озвучке игр. Какой из трех проектов был для вас наиболее интересен?**

СС: Destroy All Humans! для PlayStation 2, потому что там был самый увлекательный сюжет.

ГБ: А мне больше всего понравилось работать над Coffee Break. Дело в том, что, к примеру, в "Адреналин-шоу" была очень неконкретно поставлена задача: нам надо было комментировать гонку, которую мы в принципе не видели, то есть описывать какие-то объекты, которые мы должны были просто придумать. А поскольку я сам не автомобилист и очень мало что знаю и про машины, и про гонки, то для меня это было трудно. Destroy All Humans! было тяжело озвучивать по другой причине: я там по сценарию ору все время, и у меня реально садился голос во время записи.

НИМ: **Редакция журнала "Консоль" просила узнать (читает по бумажке): "Сколько килограммов человеческого мозга вам пришлось съесть, чтобы прочувствовать образы злобных инопланетян, героев Destroy All Humans!"**

СС: Много, очень много.

ГБ: Да, честно говоря, было тяжело вживаться, потому что там такие негативные персонажи...

СС: Геннадий просто не хочет мириться с тем, что он такой же и в жизни.

ГБ: ...А к тому же, когда я узнал, что моего героя в оригинале озвучивал Мэрилин Мэнсон, мне вообще стало плохо[1].

СС: А мне наоборот очень хорошо было. Меня перло.

НИМ: **В процессе озвучивания вам давали готовый текст или это была чистой воды импровизация?**

СС: Зависит от игры. В Coffee Break был текст, который мы просто читали. А вот в "Адреналин-шоу" нам пришлось придумывать все буквально на ходу, но ведь в ней мы не озвучивали персонажей, а комментировали - это другой тип работы. Что же касается этой игры про космических "ортопоксов" и "криптоспаридиумов" *(Destroy All Humans!, надо полагать - прим. ред.)*, то там был английский оригинал и был четкий перевод, кото-

1. Геннадий совершенно зря нервничал, потому что Мэрилин Мэнсона озвучивал инопланетянина в совсем другой игре - Area 51.

Сергей Стиллавин. Милейший души человек

Геннадий Бачинский. В игры не играет, в автомобилях не разбираетя, а Full Throttle уважает

Death All Humans! Умри, компьютерная индустрия

рый я адаптировал, подстраивал под свой стиль.

ГБ: Вообще, большой минус всех трех проектов заключается в том, что мы практически не видели изображения. Единственная игра, где нам хоть что-то показали, - это "Адреналин-шоу", но и то, это были какие-то начальные шаблоны. А хочется, чтобы озвучивание игр напоминало озвучивание фильмов, то есть чтобы мы жили с героями хотя бы короткие промежутки времени, чтобы мы видели, как они двигаются, что делают, как говорят. Тогда можно вложить душу в этого персонажа, понять его. А то вот мы записывали этих "ортопоксов", даже не представляя, как они выглядят. В будущем нашим производителям надо стремиться не просто привлекать к своим проектам известных людей, а делать так, чтобы актеры озвучивали реальных персонажей, видели перед собой героев игры. А то мы просто начитываем обрывки фраз: непонятно, что происходит, к чему это относится.

СС: Генычу просто больше нравится работа над фильмами, а мне - наоборот. Например, когда нам довелось озвучивать мультик "Роботы", так там надо было вживаться в мимику персонажа, что для меня сложно. А когда мы делали записи для игр, например, для Destroy All Humans!, то тут требовалось совпасть по времени с английской фразой и при этом передать интонацию оригинальной озвучки. И такая работа "на слух" мне, как радийщику, очень близка. Я слушал фразу и практически сразу же мог повторить ее в той же длине и в той же интонации, которая была в английском варианте.

***НИМ:* Интересные наблюдения. Скажите, для вас эта работа стала первым опытом общения с виртуальной реальностью? И если не первым, то, может, назовете ваши любимые игры?**

ГБ: Я от игры реально один раз проперся, она называлась Full Throttle. Там был очень хороший сюжет, а сама игра являлась как бы продолжением

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Главными героями игры Destroy All Humans! *(ее обзор ищите во втором номере журнала "Консоль" - прим. ред.)* являются два злобных инопланетянина, которые прилетают на нашу планету с целью найти пропавшего соплеменника. В процессе действа элиены уничтожают части регулярной американской армии, пожирают мозги людей... Словом, творят полный беспредел.

анимированной интродукции, которая предваряла каждый ее эпизод. Многие проекты, к сожалению, сделаны совсем по-другому: есть некая анимация в начале, рассказывается история, а потом начинается просто мочилово, стрелялово, и сюжет теряется. А вот в Full Throttle все как-то разумно сочеталось. И башкой надо было много думать, и по сюжету все очень плавно шло. Мне бы хотелось озвучить героя такой истории.

СС: Моя любимая игра - Duke Nukem. Она меня зацепила тем, что там можно было убрать монстров и играть с корешем по модему. Вот помню, мы бегали по коридорам и мочили друг друга.

***НИМ:* Но это игры довольно давнишние. А сейчас вы за рынком следите?**

СС: Нет, абсолютно. Мне в "1С" показали целый шкаф игр, которые только они выпустили. Целый шкаф! Это ж сколько надо времени, чтобы во все это поиграть?

ГБ: Мне вот кажется, что компьютерные игры - это продукт для тех, кто еще не понял всего кайфа жизни. В мире ведь столько интересных вещей. Хочется играть, но очень жалко времени.

***НИМ:* И поэтому теперь вы только участвуете в их создании? Понятно. Кстати, а работаете ли вы сейчас над какими-нибудь новыми проектами?**

СС: Пока конкретных предложений нет.

КРИ-2005. Геннадий Бачинский нашел еще один способ применить микрофон не по назначению

"Адреналин-шоу". Одно из двух: или девушка в кабриолете носит парик, или после гонки она разорится на шампунях и средствах для укладки волос

Coffee Break. Интересно, что лежит во всех этих ящиках? Неужели кофе?

Coffee Break. Здесь людно. Прямо как на радио

ГБ: Наша мечта, чтобы про нас сделали какую-нибудь бродилку, ходилку. Потому что наша жизнь - это большая, большая такая компьютерная игра.

***НИМ:* Что это будет за зверь: шутер, квест?**

ГБ: Это должен быть квест, потому что, хотя наша жизнь и наполнена стрелялками *(стрелялками денег - прим. Стиллавина)*, в ней очень много головоломок.

***НИМ:* Как вы относитесь к тому, что в Coffee Break локализаторы решили отчасти реализовать вашу мечту и назвали главных персонажей вашими именами?**

ГБ: Мы только "за".

СС: Пускай! В конце игры, правда, наблюдается нездоровая педерастия, но ничего, ничего. Мы вообще во всех этих делах всегда оставляем свободу творчества. Хотя иногда, вот, телевизионщики приходят, снимают много всего, а сюжет выходит про говно; суют в эфир всякие рабочие моменты, которые не имеют отношения к делу.

ГБ: Козлы, короче, телевизионщики.

СС: Козлы. Компьютерщики честнее.

***НИМ:* Не любите, значит, телевизионщиков. А если вам самим в один прекрасный день предложат вести программу на каком-нибудь канале? Пойдете?**

СС: А чего не пойти? Пойдем! Только не берут пока. А сами мы особо к этому не стремимся.

***НИМ:* Может, цензуры боятся?**

ГБ: Цензуры бояться - в рот не давать!

***НИМ:* Кстати, о цензуре. Как обстояли дела с неформальной лексикой во время озвучки игр?**

СС: По-разному. В "Адреналин-шоу" я постоянно матерился, правда, мне говорили: "Серега, смотри, один Бачинский ведь останется, нельзя так ругаться!" А вот в Destroy All Humans! мне сказали, что я могу этого "криптоспаридиума" озвучить совершенно без цензуры, и я разошелся. Там мат на мате. Представляю, как подростки будут с удовольствием изучать мой закрытый лексикон. Мне очень понравилось, даже захотелось поиграть.

ГБ: И я был бы не против посмотреть на то, что у нас получилось, но у меня компьютера нет. Подарите мне компьютер!

СС: Не верьте ему, у него всегда все было. Он поменял за свою жизнь десяток компьютеров, и приставка у него была, которую он где-то благополучно про... потерял. Это человек, у которого ничего дома не задерживается. Вот когда ему вошьют микрочип и вставят в жопу дисковод, вот тогда он будет играть. Нет, серьезно, человек-авария.

ГБ: Дочь мента.

***НИМ:* Вам не предлагали сделать фильм про себя?**

СС: Нет, а зачем нам фильм? Фильм еще рановато.

ГБ: Вот, когда умрем, то тогда можно. Хотя на самом деле фильм можно снять про любого человека, потому что у каждого есть что-то такое, что может стать основой сюжета.

СС: Беда в том, что если снимать фильм про всех подряд, то большинство картин оставит у зрителя после просмотра только одну мысль: "Вот гондоны!"

***НИМ:* Что ж, ладно, не надо фильма, в таком случае давайте перейдем к музыке. Ходят слухи, что вы ушли с "Русского Радио", потому что вас достал репертуар. Слушатели радио "Максимум" интересуются, формат этой станции вам еще не надоел?**

СС: Это все отмазки. Нормально нам на "Русском Радио" работалось, если бы платили столько же, сколько здесь. Ушли по материальным соображениям. Нет, вы не ищите идейной подоплеки в бизнесе, честно. Мало ли чем я хотел заниматься!

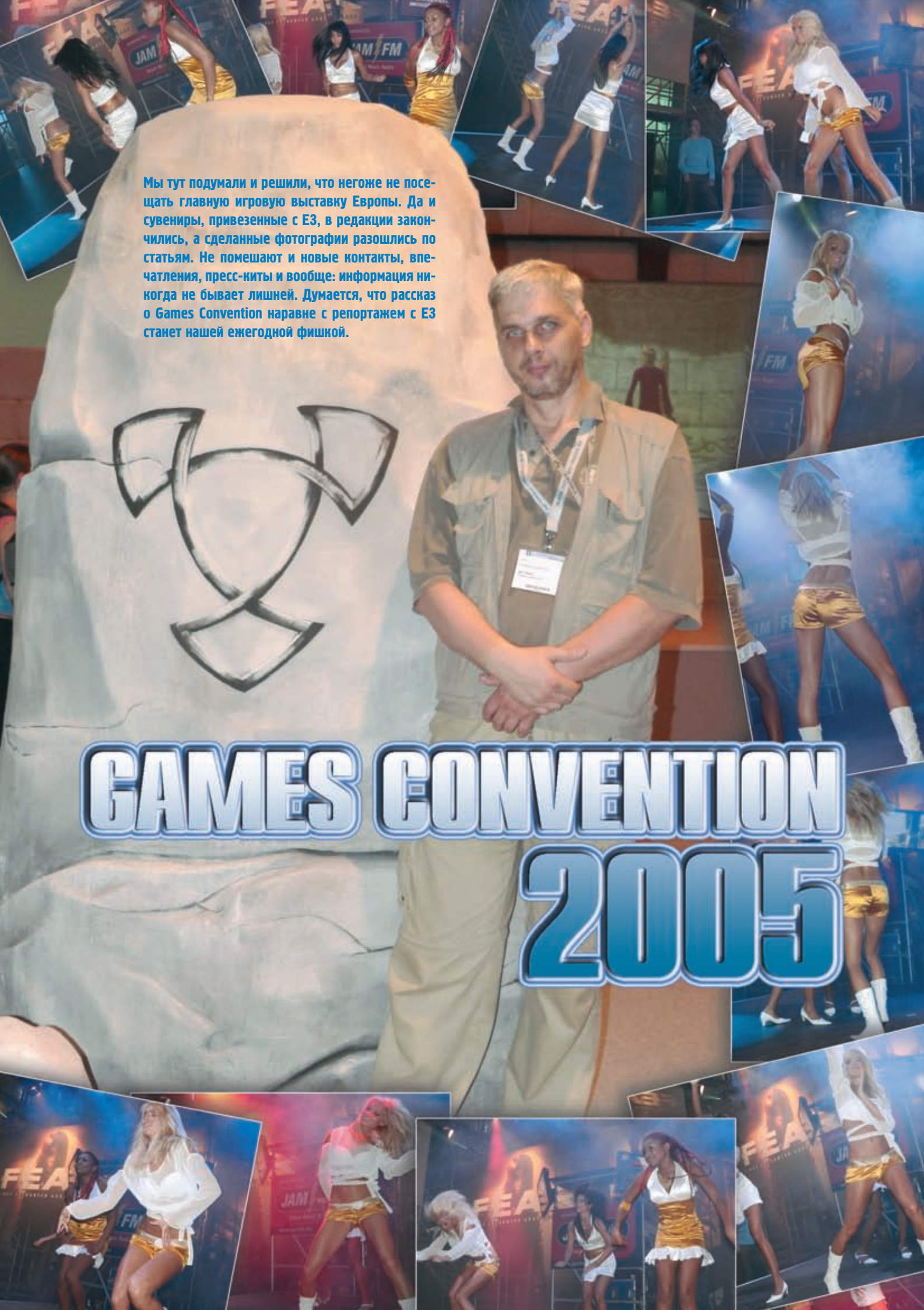
ГБ: Да, вот мне было бы более приятно торговать оружием и держать бордель, но, к сожалению, приходится работать на радио.

***НИМ:* И у вас это здорово получается: здесь вы люди популярные. Надеюсь, что и в мире компьютерных игр скоро таковыми станете. Звездной болезни не боитесь?**

СС: Не, не боимся.

ГБ: Мы давно ею болеем, она в крайней стадии уже находится. Нас ничто не возьмет! Пошли вон, смерды!

***НИМ:* Так, спокойно, спокойно, мы сейчас вызовем "Скорую помощь", и все будет хорошо.**



Мы тут подумали и решили, что негоже не посещать главную игровую выставку Европы. Да и сувениры, привезенные с E3, в редакции закончились, а сделанные фотографии разошлись по статьям. Не помешают и новые контакты, впечатления, пресс-киты и вообще: информация никогда не бывает лишней. Думается, что рассказ о Games Convention наравне с репортажем с E3 станет нашей ежегодной фишкой.

GAMES CONVENTION 2005

Место и время

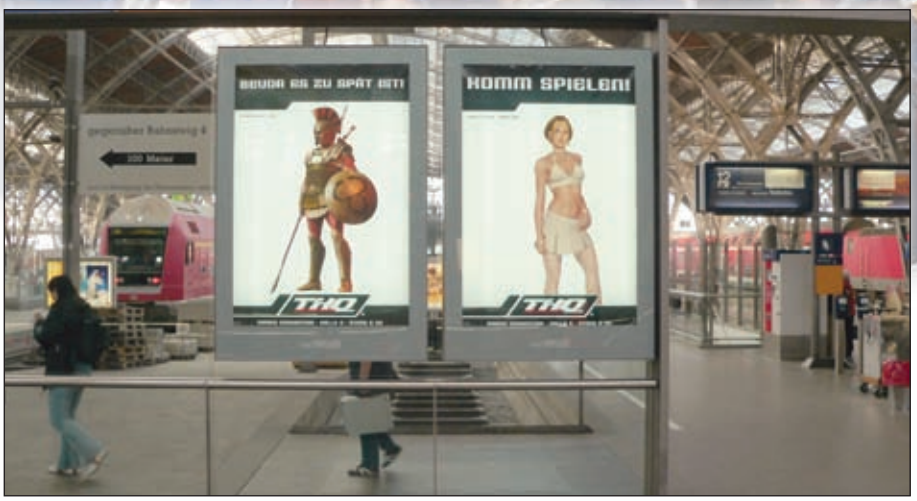
В процессе рекогносцировки перед поездкой с удивлением узнал, что население Лейпцига составляет порядка полумиллиона человек. Его название происходит от польского Lipsk (поселение, где растут липы). Это самый большой город федеральной земли Саксонии, где до прихода германских племен в X веке жили славяне. Это вполне объясняет, почему красивые женщины здесь встречаются не реже, чем в Москве или Киеве.

До начала Второй мировой в Лейпциге обитало 750 тыс. человек. После победы Лейпциг оказался в составе ГДР, и тяжелое наследие восточногерманской демократии еще долго будет здесь ощущаться. Хотя бы в том, что в местных трехзвездочных отелях отсутствуют кондиционеры.

Каждое третье, если не второе, здание расписано/раскрашено граффити. Выглядит это в большинстве случаев уродливо. Центр города подвергнут массивному непрекращающемуся ремонту - перекладывают трамвайные пути и асфальт. Причем делается это с такой обстоятельностью и качеством, что сразу понимаешь: в следующий раз дорожные работы здесь будут вестись уже не в этом веке.

На каждом шагу встречаются проявления рационального немецкого мышления: на всех трамвайных остановках есть специальное табло, на котором помимо текущего высвечивается время отправления всех маршрутов. Тут же висит большая карта города, на которой большой стрелкой отмечена соответствующая локация. Транспортные артерии показаны линиями разной толщины: чем толще, тем чаще ходит соответствующий автобус и пр. Билеты продаются в антивандальных автоматах с электронным табло и сенсорным управлением.

Многие горожане предпочитают передвигаться на велосипедах. По московским меркам просто дико смотрится крутящая педали молодая мама, позади которой на багажнике установлено детское кресло, в котором бодро вертит головой двухлетний пацаненок в огромной каске. Причем они в любой момент могут загрузиться со своим велосипедом в трамвай, где для таких случаев предусмотрена специальная площадка. Даже трафареты на некоторых светофорах содержат не только силуэт пешехода, но и рисунок велосипеда.



Местный ж/д. вокзал. Реклама игр добралась и сюда

В шесть вечера закрываются практически все магазины, в девять город практически вымирает. Жизнь теплится только в ресторанчиках центральной части города и в огромном здании вокзала, на трех этажах которого разместился целый торговый центр, открытый до 22.00. В одном из тамошних универсамов я с удивлением обнаружил, что народ здесь сдает пластиковые бутылки. На заданный на so-so английском языке вопрос, последовал ответ на отличном немецком, из которого я понял, что - да, за бутыль емкостью 1.5 литра дают 25 евроцентов. В последний день пребывания в Лейпциге я сгреб весь пластик и отправился проводить следственный эксперимент. Из семи емкостей у меня приняли... одну. За 15 центов. Забракованными оказались взятый в дорогу Evervess и местная "Пепси". Проверку на пригодность прошла только купленная неподалеку литровая "Кока-Кола" с лимоном и витамином С. С третьей попытки я уяснил причину дискриминации: принимается тара только местных производителей, таким образом муниципалитет оказывает им финансовую поддержку. В сторонке плакали планы опустошения московских свалок с отправкой бутылочного состава в Германию.

В Лейпциге много культурных и исторических ценностей. С 1723 до своей смерти в 1750 году здесь жил Иоганн Себастиан Бах, музыку которого можно было послушать в церкви святого Томаса.

9 ноября 1938 года в городе были разрушены все синагоги, а под занавес войны он сильно пострадал от бомбардировок союзников. В 1989 здесь случилась одна из самых крупных демонстраций в истории ГДР, ускорившая процесс демократизации страны и последующего воссоединения с Западной Германией.

Лейпциг выдвигался в качестве кандидата от Германии на проведение Олимпийских игр 2012 года... С тем же результатом.

Памятник Баху в Лейпциге

А вы думали - Tchibo - это только кофе? На полках немецких магазинов этой фирмы не менее почетное место отведено нижнему женскому белью

Исполнительный директор GC Йозеф Рамен

Messe

Примерно в 1165 году мейсенский маркграф Отто Богатый даровал городу Лейпцигу право на проведение рынков. В дальнейшем это право подтверждали: император Максимилиан - в 1496 году, папа Лев X - в 1514...

Пропустив пять веков, посмотрим на события недавнего времени. 1994 - заложен первый камень в здание современного выставочного комплекса. 2002 - проведена первая выставка Games Convention, составившая настолько существенную конкуренцию лондонской ECTS, что последняя вскоре приказала всем жить долго и счастливо.

GC послушалась и продолжает процветать и наращивать выставочные площади и обороты. В этом году она привлекла 134 тыс. посетителей (против 105 тыс. в прошлом), причем почти все они пообещали через год вернуться. Событие освещали свыше двух тысяч журналистов из 28 стран. 280 компаний разместили свои продукты в пяти павильонах. В отличие от предыдущих трех GC, первый день шоу был отведен исключительно для специалистов. Зато во все последующие в залах негде было яблоку упасть.

Регистрировался я в день, предшествующий открытию выставки. Без всяких проблем. Более того, оказалось, что мой выставочный пропуск-вездеход по совместительству является... проездным билетом для общественного городского транспорта.

Когда я из пресс-центра отсылал мыло в редакцию, получил повод подивиться странной раскладке немецких клавиатур, где буквы Y и Z поменяны местами. Попасть в еще неготовые залы оказалось проще простого, бэдж представителя прессы отметал все вопросы охраны. Глядя на горы строительных материалов, как-то не очень верилось, что уже завтра утром все будет готово к приему посетителей.

День первый

Приветственно-напутственное слово оказалось коллективным. И немецким. Последнее почему-то стало для меня неожиданностью. Я уже успел сесть в первом ряду для получения оптимальных фоток и мне ничего не оставалось, как понимающе улыбаться и "делать рожу". Как позже выяснилось, для таких, как я, работал переводчик-синхронист.

Еще большей неожиданностью стала оказавшаяся в презентационном пакете укомплектованная пленкой пластиковая фотомыльница с... четырьмя объективами, расположенными квадратно-гнездовым методом. Я вспомнил "Смену-6", которой когда-то в школе учился снимать. "Смена" была намного круче, там можно было управлять выдержкой и диафрагмой. Этот фотоприкол долго лежал потом в редакции в куче прочей предназначенной для бесконтрольного разбора халявы, пока на него кто-то не позарился. Коллекционер, не иначе.

Ознакомившись по возвращении в Москву с содержанием произнесенных при открытии GC речей, я понял, что мое первое интуитивное впечатление от пресс-конференции сложилось правильно. Если Даг Ловенстайн в своей речи на E3 чуть ли не отрывался от грешной земли, выдавая глобальную оценку мировой индустрии и перспективу ее развития, то в Лейпциге преобладала местечковость. Временами она расширялась до вопросов европейского уровня, но не более того.

Вот несколько цитат: "Только 21 процент немецких учащихся регулярно пользуются компьютерами в школе", "Игровая индустрия Германии находится на подъеме", "С января по июнь этого года было продано 19.1 миллиона видео- и компьютерных игр, прирост по сравнению с прошлым годом составил 13.5 процента. Но только небольшая часть этих игр была разработана в Германии"...

Хочется верить, что эта ограниченность подхода носит какой-то "детский" характер, все-таки выставка совсем еще юная.

ИЗ ПРЕСС-РЕЛИЗА "НОВАЯ ТЕРРИТОРИЯ ЛЕЙПЦИГСКОЙ ЯРМАРКИ"

Цифры и факты

Положение: 51 градус, 24 минуты, 09 секунд северной широты; 12 градусов, 29 минут, 59 секунд восточной долготы.

GDC 2005

На фоне шоу для игроков и специалистов в выставочном комплексе состоялся и междусобойчик девелоперов под названием Games Convention Developer Conference (GCDC). Из представленных там фишек мне запомнились три вещи.

В уголке, оккупированном компанией Intel, можно было полюбоваться на Pentium 4, заключенный в корпус, который по форме больше походил на спутниковый ресивер или дорогой радиоприемник. Управление демонстрировавшимся на плазменном экране автосимулятором осуществлялось при помощи беспроводных джойстиков. По замыслу "Интел", домашний компьютер должен стать центром некой окружающей нас цифровой вселенной. Являясь основной точкой доступа в интернет, PC призван сыграть роль центральной объединяющей платформы для всей домашней электроники.

Sparta - Ancient Wars. На такой речушке двум галерам точно не разойтись, обязательно переплетутся веслами. Как перворазрядник по академической гребле говорю

Здесь же, на другом компьютере, был запущен Black & White 2, которую гонял на экране для всех любопытных любезный сотрудник Lionhead Studios. Визитки у него не оказалось, поэтому его имя останется неизвестным. Игра начинается с глобальной и окончательной победы злых сил. Катастрофа неминуема, и все, что мы можем ей противопоставить, это забросить в специальный портал как можно больше человечков. Именно они станут родоначальниками новой нации. Самая первая миссия совмещена с туториалом, по ходу которого демонстрируются игровые особенности и возможности нового интерфейса. Похоже, абсолютно все операции можно выполнить одной мышкой.

И последняя фишка - специальный дисплей компании SeeReal Technologies, обеспечивающий дополнительную трехмерность картинке. При взгляде на экран возникает примерно такое же ощущение, как при рассматривании голографического изображения. Умом понимаешь, что экран плоский и достаточно узкий, а видишь объемную комнату сложной конфигурации. Нужен ли подобный эффект игрокам? Лично я испытываю по этому поводу большие сомнения. В динамичных играх и без специальных заморочек для глаз голова кругом идет, а тут дополнительные мерцания и сплошные переливы. А вот где-нибудь в автомобильном салоне подобная штуковина вполне способна показать выбранную вами конфигурацию машины с установленными дополнительными наворотами со всех сторон и во всей красе. И в нужном цвете.

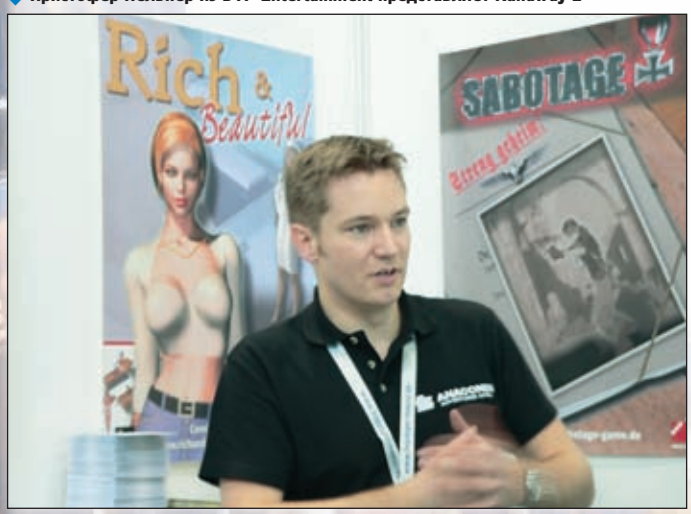
Моя первая встреча на выставке - с Playlogic International. Любезный Инго Хорн начинает показывать мне Sparta - Ancient Wars, и первые же экраны вызывают у меня легкое недоумение.

- Инго, а разве спартанцы рулили на море? Они всегда дрались в пешем строю и на суше. Вспомни, когда 480 до н.э. на Грецию напала гигантская армия Ксеркса, спартанский царь Леонид перекрыл Фермопилы, флот же выставили афиняне... Пока я пересказываю ему содержание фильма "300 спартанцев", на который мы когда-то ходили организованной экскурсией всеми пятыми классами моей школы, на экране по превосходно выделанной воде шастают разнокалиберные галеры. Движок собственной выделки поддерживает все навороты DirectX 9, шейдеры 2.0, всевозможные тени, дневные и ночные сценарии и прочие вкусности.

- А как же историческая достоверность?

Инго улыбается в ответ, он прекрасно все знает, но у разработчиков есть такое божество по имени Увлекательный Геймплей, в жертву которому принести какую-то там достоверность - обычное дело. Выяснив, что эпизод с Фермопильским проходом в игре все же будет, я успокаиваюсь и далее отношусь к происходящему абстрагировано. Помимо спартанцев ожидается еще две, пока не названных ограбельных стороны. Планируется порядка трех десятков миссий, большая часть которых будет основана на исторических фактах. Все три кампании будут нелинейными, в оп-

Кристофер Кельнер из DTP Entertainment представляет Runaway 2



Around the World in 80 Days. Любопытно, а спросили ли Frogwares право использовать символику Оранжевой революции у младшего Ющенко?

Парк Xbox 360

Xbox 360 Console Deluxe Pack (Xbox 360, 20GB HDD, беспроводной контроллер, сетевой кабель, кабель HD AV и наушники). Этот набор с 28 ноября будет продаваться на amazon.co.uk всего за 279 фунтов стерлингов

ределенный момент игроку придется делать выбор, влияющий на дальнейшую расстановку сил.

Политика и дипломатия, менеджмент хозяйственных ресурсов, освоение технологического дерева, тактические схемы на поле сражения - геймплей ожидается действительно разнообразным. И никакой магии! Реальные бойцы, войска и техника того времени. Нет, без лекарей процесс не обойдется, но они не будут владеть какой-либо жреческой магией. У каждой из сторон будет суперюнит, но он не является полностью уникальным, в то время военные технологии были общим достоянием. Например, это может быть лучник, который стреляет быстрее и на большее расстояние. А у противника может быть, скажем, мечник, который дерется намного круче аналога у конкурентов.

А еще мне запомнились своенравные плюмажи на шлемах бойцов, которые поворачивались на 90 градусов в зависимости от ракурса камеры: то вдоль головы, то поперек.

Вообще, позиции Playlogic как издателя выглядят очень недурственно. Недаром "1С" и "Акелла" именно этой компании доверили издавать по всему миру Age of Pirates ("Корсары 3").

Следующая беседа - в "будке" DTP Entertainment, к которой редакция проявляла особый интерес в связи с тем, что она издает Runaway 2. Специфика GC - в том, что все компании старались назначать встречи для англоязычной публики на одно и то же время. Поэтому их главный пиарщик Кристофер Кельнер пригласил меня, американца, англичанина и еще пару славян.

В линейке DTP - Around the World in 80 Days ("Вокруг света в 80 дней" от украинской Frogwares, о которой мы рассказывали после "Игрограда"), Tony Tough 2 и Runaway 2. Для продвижения этих и других высококлассных адвентюр создано специальное подразделение (и бренд) - Anaconda, слоганом которого выступает коротенькая фраза "Adventures ahead" ("Приключения по курсу"). К сожалению, никто из испанской Pendulo Studios в Лейпциг не пожаловал, поэтому пообщаться с создателями Runaway 2 не удалось.

В этот же день состоялась презентация Xbox 360, которая произвела сильнейшее впечатление. Было продемонстрировано, как работающее железо, так и прекрасно чувствующие себя на нем игры. Майкрософт предлагает поместить эту приставку в центр всей домашней электроники, совсем как "Интел" по отношению к PC. Она утверждает, что Xbox 360 станет наиболее мощной консолью декады. И в это можно поверить. На момент релиза будет готово 25 игр, всего же в разработке их находится порядка полутора сотен. С консолью без каких-либо проблем стыкуются iPod (от Apple) и PSP (от конкурирующей Sony). С первого можно срисовать музыку, а со второй - фотографии. Этими операциями перечень возможного общения, естественно, не ограничивается. Подключение беспроводного контроллера было осуществлено нажатием одной кнопки. Соответствующий свободный порт был назначен контроллеру автоматически. С помощью Wi-Fi приставка может подключиться к домашней PC-сети, и все фильмы с вашей персоналки при ее посредстве можно воспроизвести на экране телевизора. Проигрывание MP3-файлов можно сопроводить светомузыкой, которую отдизайнил Джефф Минтер, создатель классической аркады Tempest. Панель инструментов (дашборд) позволяет многие операции выполнять параллельно, например, смотреть телевизор и обмениваться сообщениями с друзьями. По ходу презентации были показаны и игры: Project Gotham Racing 3, обладающий фотореалистичной графикой; онлайновая FF11 и Kameo: Elements of Power от Rare. В последней в одной из сцен тысячи троллей дрались с тысячами эльфов в стиле фильма Lord of the Rings.

При этом особо подчеркивалось (в пику Sony с ее все еще не засвеченной PS3 и Nintendo с такой же Revolution), что и железо, и игры - реально суще-

"Сколько раз повторять: вы здесь не для того, чтобы играть, а для того, чтобы находить клиентов!". Разбор полетов в Electronic Arts

ствующие продукты. Все фичи демонстрировались на родном для целевой аудитории языке, что говорит о готовности к экспансии на немецком рынке. Весьма привлекательной для такого сервиса выглядит и ценовая политика Майкрософт: приставка в полной комплектации (с беспроводным контроллером и жестким диском) будет продаваться по цене $399.99. За бюджетный вариант без HDD Билли просит $299.99.

Не могу не отметить в высшей степени удачную организацию выставочного стенда Xbox 360. Его оформили в виде обширного парка отдыха, уставленного скамейками. Напротив каждой скамейки - плазменные экраны и консоли с джойстиками. Народ с удовольствием играл, зачастую в режиме Hot Seat во всевозможные игры.

Ответный выстрел Sony прозвучал на пресс-конференции коротенькой фразой: "Увидимся в следующем году". Зато много добрых слов было сказано о PSP, официальные продажи которой в Европе начнутся через два часа после написания *этой строки* - 1 сентября. Зато Sony прямо в выставочном зале устроила очень даже приличный фуршет.

На пресс-мероприятии Nintendo было сказано очень много слов о лидирующем положении компании на приставочной сцене, о былых прорывах и объемах продаж. И ни одного слова о Revolution.

В общем, на ближайшее время лидер консольной гонки определился и громко о себе заявил.

Ну, а ты что там стоишь?

Парнишка был просто неимоверно горд собой и своим ирокезом

День второй, третий, и так далее

Только теперь я понял, что неправильно спланировал мои действия. Вчера, именно вчера нужно было пройти по всем пяти выставочным залам и посмотреть на все игры, демонстрирующиеся наподобие кинофильмов - в закрытых будках и по расписанию. Сегодня же поезд уже ушел. Залы заполнили взрослые, подростки, дети, малые дети и даже спящие в колясках младенцы. Все они заплатили за удовольствие и справедливо полагали, что у них на него такие же права, как и у представителей прессы. И они его получали, как могли.

Кто-то смотрел демонстрирующиеся на площадках Sony, Nintendo, Conami, Microsoft трейлеры, другие отобрали у пиарщиков консоли, джойстики и клавиатуры и вовсю гоняли выставочные версии игр, как соло, так и в режиме мультиплеера.

Третьи принимали участие во всевозможных конкурсах и состязаниях. Периодически все это дело прорывалось локальными финалами, при этом какофония достигала апогея. Особенно старался пиарщик Atari, который просто орал в микрофон "A-TA-RI, A-TA-RI, A-TA-RI!"... При этом его помощницы бросали в толпу горсти какой-то сувенирной мелочевки, которая не успевала рассыпаться по полу.

Опять стучали барабаны Namco, опять пользовалась успехом местная "Угадай мелодию", в которой все действия и эмоции игроков дублировались анимированными персонажами соответствующей игры. По специальной огороженной площадке катался огромный прозрачный пластиковый шар, метров трех в диаметре, с человеком внутри. Человек в такой шар как правило попадал с разбегу, в прыжке.

Клеопатра была очень хороша. Когда ей один немец почти уткнулся объективом внутрь бюстгальтера, подружка не постеснялась показать в камеру вытянутый средний палец. После чего соскочила со сфинкса и оценила получившееся фото

Классический комплект: блондинка, брюнетка и рыжая

Company of Heroes. Это скриншот из стратегии, повторяю, из стратегии

Company of Heroes

Из онлайновых игр были представлены Ragnarok, EverQuest 2, Dark Age of Camelot и Final Fantasy XI. К моему удивлению игр от NCsoft не было вообще, а ведь эта компании просто зажигала во время недавней E3.

Впрочем, многие фирмы ограничились чисто деловым присутствием на территории бизнес-центра, куда вход для рядовых посетителей был заказан. Именно так поступили все российские компании - "1С", "Бука", "Акелла", GFI, "Новый Диск", IDDK и другие. Это не значит, что им не было, чего показывать, скорее - наоборот. Сейчас нет полной информации о заключенных "нашими" контрактах, но некоторые результаты уже обнародованы. Так "Акелла" не только нашла западного издателя (PlayLogic) для "Корсары 3" (Age of Pirates), но и договорилась о полноценной локализации EverQuest 2. С поддержкой русского языка и отечественным сервером. Уже в этом году.

Господа, это прецедент. Впервые MMORPG такого класса приходит в Россию. Блин, сколько же пришлось ждать! Думаю, это стало возможным, благодаря, прежде всего, нам с вами. Нам, потому что пропаганда онлайновых игр определенно сыграла свою роль в увеличении русской диаспоры в виртуальных мирах. Вам, потому что деньги не имеют национальности. И чем больше народу хлынет в онлайн, тем больше хороших игр будет его там ждать. Только платите.

И это - тенденция. 31 августа компания "Бука" сообщила об очередном прорыве - в сентябре на нашем рынке появится Guild Wars от NCsoft. Напомню, одной из привлекательных фишек этой игры является отсутствие ежемесячной платы. Заинтересованность Россией также проявила Mythic Entertainment, но информации о местных перспективах DAoC, к сожалению, пока нет.

Из виденных и слегка "пощупанных" PC'шных игрушек произвели особое впечатление произвели следующие.

Company of Heroes от THQ. Игра так напоминает кино, что становится не по себе. Взвод, максимум - рота, в наступлении. Союзники продвигаются по разрушенному городу, немцы засели на заранее оборудованных позициях. Пулеметчик на втором этаже не дает поднять голову. Нужно что-то с ним делать, заходим сбоку - глухая стена. Уж не помню чем - раздалбливаем эту стенку, и пулеметчик валится со своего второго этажа и оказывается под обломками. Демонстрирующий процесс товарищ из THQ с гордостью сообщает, что каждый раз стена разрушается уникальным образом. Наши бойцы самостоятельно ищут оптимальную тактику для данного двора, стараются лишний раз не подставиться под пули, прячутся за укрытиями, поочередно движутся перебежками. Периодически демонстрируется крупный план, например, подключившегося к забаве немецкого минометного расчета.

The Movies. Один из самых амбициозных проектов современности. Кому - игра, кому - движок для воплощения фантазий. Только бы у Lionhead Studios все получилось, ну, пожалуйста... Ведь уже есть короткометражки, снятые в этой игре. И то, что они длятся всего пару минут, никак не умаляет их прелести. Многим покажется привлекательной "тайкунистая" сторона проекта, в котором холодный расчет менеджмента не менее важен, чем гений творчества. Игрок строит студию, подыскивает актеров, организует написание сценария, готовит площадку, подбирает костюмы, расставляет акценты, снимает, следит за формой кинозвезд... На выходе - фильм, который будет можно разместить на сайте разработчика, где все желающие смогут проголосовать за лучшую десятку. Вы хотите стать прославленным кинорежиссером? Для этого совсем не обязательно переться в Голливуд!

The Witcher. Полякам из CD Project удалось организовать одну из лучших презентаций на выставке, если не лучшую. Не исключено, что такое ощущение возникло из-за самой игры, которая просто покорила сердце старого эрпэгэшника. Классический сингл на весьма модифицированном движке Aurora Engine от BioWare. Основные изменения инструмента связаны с тем, что в игре один главный герой, а не группа. Плюс сильно доработана графическая составляющая (применена новая система рендеринга, добавлены эффекты DirectX9, поддержка motion capture). За физику отвечает другой движок - Karma от компании Criterion. Этот реалтаймовый инструмент обеспечивает реалистичную интерактивность поведения мелких и небольших предметов. Все это в совокупности выдает на экран картинку, которой невозможно не любоваться.

The Movies. Основа хорошего фильма - правильный сценарий

The Witcher. Трое на одного? Одной проблемой уже меньше, сейчас еще две исчезнут

Pacific Storm. Уровень симулятора

В ходе демонстрации был показан фрагмент, где ведьмаку (мутант, профессиональный истребитель монстров. Правда, его услуги стоят достаточно дорого) Геральту приходится воспользоваться услугами проститутки. Естественно, возник вопрос о рейтинге и прочих кофейных материях. В результате выяснилось, что разработчики позиционируют "Ведьмака" как игру, ориентированную на аудиторию сериалов Fallout и Gothic. Здесь будет больше фэнтези для взрослых, чем сказки для детей.

Похоже, что за сюжет тоже можно быть спокойным, тем более что у него мощный литературный первоисточник от пана Анджея Сапковского. Приготовьтесь: в этой игре две тысячи страниц диалогов.

Для любого квеста (а их будут сотни) имеется несколько вариантов решения. Героя ждет масса неожиданностей и необходимость принимать непростые, завязанные на совесть решения. От этих решений будет зависеть и то, какой из трех вариантов концовки мы увидим в финале.

При этом игра использует достаточно простой и интуитивный интерфейс, практически все операции выполняются по щелчку мышки. Система боя предполагает как тактическое планирование, так и скоростной экшн.

Разработчики обещают от 30 до 80 часов геймплея...

И, не могу удержаться, процитирую кусочек текста, который был обнаружен в пресс-релизе.

...Нагая блондинка с полной корзиной яблок подошла к ним, улыбнулась, развернулась и, покачивая бедрами, вернулась в сад.

- Это что, тоже иллюзия? - спросил Геральт, любуясь колышущимися прелестями.

- Иллюзия. Как и все вокруг. Но это, дорогой мой, иллюзия высшего класса. Цветы благоухают, ты можешь отведать яблок, пчелы могут тебя ужалить, а ее, - чародей указал на блондинку, - ты можешь...

- Может быть, позже...

В общем, вы поняли.

Стальные Монстры или **Pacific Storm**. Разработчик - Lesta Studio, издатель Buka Entertainment. Дело происходит на Тихом океане во время Второй мировой. Две стороны на выбор - американцы и японцы. Сильнейшая фича игры состоит в том, что в ней совмещены три типа геймплея - стратегия, тактика и симулятор. Игрок волен принимать решения на любом уровне управления войсками, а когда у него зачешутся руки, он может забраться в кабину истребителя, встать за рычаги палубной зенитной установки и т.п.

Немного чисел: смоделировано 86 типов юнитов. В процессе игры будет доступно около 100 апгрейдов, влияющих на боевую эффективность кораблей и самолетов. Помимо основной кампании, имеется 20 исторических сценариев, среди которых битва у атолла Мидуэй, гибель японского адмирала Ямамото и сражение за Гуадалканал.

Графика выглядит впечатляюще. IMHO, на некоторых скриншотах видны нереально большие всплески воды от взрывов, да и дым от подбитых самолетов тянется как-то одинаково, что ли.

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Экспертное жюри оценило 102 номинированных игры и присудило ярлык "Best of GC" в девяти категориях: для восьми платформ и "Самому инновационному проекту".

- PC - **F.E.A.R.** (Vivendi)
- Game Boy - **Fire Emblem Sacred Stones** (Nintendo)
- Nintendo DS - **Nintendogs** (Nintendo)
- Nintendo GameCube - **Zelda - Twilight Princess** (Nintendo)
- PlayStation - **Peter Jackson's King Kong** (Ubisolft)
- PplayStation Portable - **Ridge Racer** (Sony)
- Xbox - **Burnout Revenge** (Electronic Arts)
- Mobile - **Sims 2** (Electronic Arts)
- За инновации - **Fahrenheit** (Atari)

Все посетители выставки могли выбрать лучшую игру по своему усмотрению. Ею стала **Bet on Soldier** от Interactive Pictures AG.

До встречи через год

Несмотря на определенные детские и местечковые хвори, GC определенно занимает лидирующее место среди европейских игровых выставок. Да и время проведения выбрано удачно, через три месяца после E3. Жаль, место изменить нельзя. Нет, я ничего не имею против самого города и выставочного комплекса, но Берлин, к примеру, был бы намного удобнее для тех же европейцев, т.к. в расписании аэропорта Лейпцига просто отсутствуют рейсы из многих европейских столиц, что создает участникам дополнительные трудности. Или проще этот момент разрулить с руководством авиакомпаний?

У выставки определенно есть потенциал для дальнейшего роста: довольно большие площади в этом году пустовали или были отданы под достаточно "левые" местные забавы типа игра в футбол.

С другой стороны не могу не отметить тот факт, что официальные пресс-релизы от организаторов были выполнены на всех основных языках континента, в том числе - и на русском. Мелочь, а приятно.

Чувствую, придется учить немецкий...

Редакция благодарит Представительство фирмы "Лейпцигская ярмарка ГмбХ" в РФ и лично Елену Игнатову за помощь, оказанную в ходе работы на GC.

Мы говорим Eidos, подразумеваем - Лара Крофт и Хитман

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

АДРЕНАЛИН

ЭКСТРИМ ШОУ

Гремучая смесь автогонок и шоу-бизнеса,
сдобренная безбашенными комментариями самых отвязных ди-джеев
русского радиоэфира – Сергея Стиллавина и Геннадия Бачинского.

© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2005 Gaijin Entertainment. Все права защищены.

MUTANT

Остап МУРЗИЛКИН

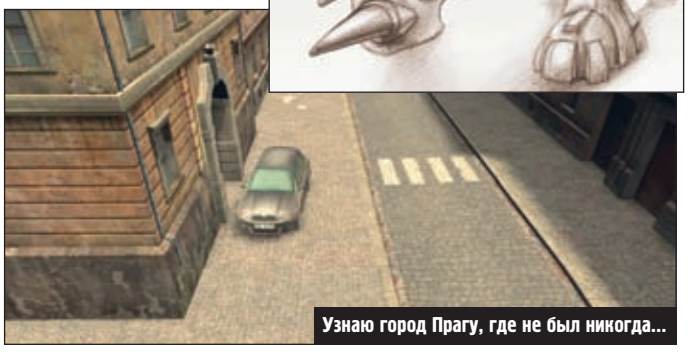
Жанр FPS **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Napoleon Games
Дата выхода I квартал 2006 **Сайт** www.napoleongames.cz

Скромная польская игра Mutant не из числа тех, о которых пишут и читают. Во-первых, дело пахнет трэшем, и запах этот не перебить даже употребленным внутрь одеколоном "Лесная вода". Если впечатление от игры не улучшается даже после принятия одного из ингредиентов "Слезы комсомолки", то знайте, дело - дрянь. К тому же, разработчики из Napoleon Games ответственны за сомнительную, хоть и не безнадежную The Fifth Disciple ("Пятый Чародей" в славянском мире). То есть катастрофически безответственны. И даже местами лишены вкуса. Наконец, немногие скриншоты смотрятся для шутера с видом от первого лица, выходящего в 2006 году, как бы так сказать... Короче говоря, не смотрятся. Опять же, даже после "Лесной воды".

Впрочем, есть в Mutant одна вещь, которая зацепила нас за живое. Взгляните на концепт-арт. Потрясающе, правда? В недалеком будущем в Праге творятся какие-то эксперименты с генетикой. В результате на свет появляются существа, которых вам никогда не покажут в зоопарке. Зато в You Are Empty, Impossible Creatures и "Сталкере" таких - грузите бочками. Подробности сюжета держатся в шкатулке за семью замками, шкатулка - в зайце, а заяц - в другой шкатулке, поэтому дальше идут сплошные предположения. Главный герой - мутант. Судя по внешности, выступает он в одной категории с Громилой Халком, хотя на вид - гуманоид. Даже одежда есть - кожаная куртка, как у Безумного Макса. Помимо шотгана и коктейля Молотова (единственное виденное на скриншотах оружие) он умеет пускать в ход кулаки и какие-то не анонсированные спецвозможности. Противостоят герою довольно необычные противники. Как вам наполовину железный киборг-носорог с печальными глазами, на котором, как на боевом карфагенском слоне, восседает бросающий в игрока копья уродец с "Планеты обезьян"? Или гигантская крыса с вмонтированным в позвоночник пулеметом? Если разработчики из Napoleon не черпают идеи из заповедного "Вивисектора", то MetalHeart создавался без оглядки на Fallout. А это не так.

Кому, за что и каким образом будет мстить главный герой - пока неизвестно. О графике судить тоже не беремся. Какой из игр ближе геймплей - безрассудному Serious Sam или сюжетному, скажем, DOOM 3 - тайна, покрытая мраком. С момента анонса кусый сайт игры не обновлялся ни разу...

Тот самый арт, который нас пленил



Узнаю город Прагу, где не был никогда...

THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER

Владимир ЧАПЛЫГИН

Жанр Action **Издатель** THQ **Разработчик** Beenox Studios, Heavy Iron Studios
Дата выхода 11 ноября 2005 **Сайт** www.thq.co.uk/games

Концовка мультфильма "Суперсемейка" недвусмысленно дала понять зрителям, с кем придется иметь дело мистеру Исключительному (Mr. Incredible) и его домочадцам в следующей серии, если таковая увидит свет. В настоящий момент планы студии Pixar устремлены в другом направлении. А вот издательство THQ спешит выпустить на всех ныне здравствующих платформах как можно больше игр с заголовком The Incredibles, ибо срок действия дорогостоящей лицензии ограничен.

Вылезший из-под земли сумасшедший Шахтер (Undermine) нарушил размеренное течение жизни мегаполиса. Разумеется, нелегкое дело спасения населения легло на заплывший жиром живот мистера Исключительного и холодные пальцы его темнокожего друга Морозко (Frozone). В отличие от мультфильма, сценаристы тандема Beenox Studios и Heavy Iron Studios повысили его до уровня второго главного персонажа. Пройти игру за одного героя будет попросту невозможно. Или придется резаться в Rise of the Underminer вдвоем, или же взять под опеку кого-то одного из сладкой парочки, а второго поручить искусственному интеллекту. Мистер Исключительный медлителен, но компенсирует это сокрушительным ударом кулака в репу. Морозко более подвижен и умеет швырять ледышки на дальние расстояния, только урон противникам он наносит очень слабый. Но стоит им объявиться вместе, получается непобедимое оружие - сплав пластичности и силы.

По мере прохождения уровней друзья получают экспу. Пока что не известно, будут ли они распределять ее поровну или же соразмерно объему проделанной работы. За энную сумму очков приобретаются суперприемы. Например, супертычок для мистера Исключительного или же увеличение длины ледяной дорожки для Морозко.

Если судить по скриншотам, то в плане графики Rise of the Underminer звезд с неба не хватает. Узнаваемые перцы - это, конечно же, хорошо, но сколько же можно только на этом и выезжать?

Костьми лягу, а друга защищу

Дискотека областного значения в самом разгаре

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

БЛИЦКРИГ II

- Долгожданное продолжение культовой военно-исторической стратегии "Блицкриг".
- Три масштабные кампании, объединяющие в общей сложности 68 миссий.
- Более 250 исторически достоверных образцов вооружения и техники, около 60 видов пехоты.
- Рост опыта ваших бойцов и связанные с этим новые тактические возможности.
- Современная 3D графика, открывающая невероятные перспективы в использовании ландшафта и зданий при планировании и ведении боевых действий.
- Многопользовательская игра по локальной сети и на турнирном сервере Блицкрига II с рейтинговой системой.
- Полнофункциональный редактор, дающий возможность создания новых карт

Блицкриг © 2003-2005 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» - зарегистрированный товарный знак Nival Interactive.
Исключительное право издания на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

Остап МУРЗИЛКИН

CHOSEN ONE ПЕРЕИЗБРАН

В последнее время в кино, играх и книгах так много Избранных, что хочется спросить: а все ли они избраны легитимным образом?
УК РСФСР

Жанр Action **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Revistronic **Дата выхода** 2006 **Сайт** www.revistronic.com/en/videojuegos/witches.html

Есть мнение, что разработчикам чудесного недоразумения про Фенимора Филлмора (за которого мы кому угодно что угодно порвем и выколем) можно простить все. Но что мы видим? Народная любовь развращает. Сначала окрыленные испанцы из Revistronic превратили веселый шарж про Фенимора в суровый вестерн с прищуром Клинта Иствуда. А потом осквернили могилу Fallout, анонсировав постапокалиптическую игру с нагой, как манекен после рабочего дня, героиней, которую зовут Chosen One. Revistronic, дорогая! Два раза за вечер - это перебор.

Впрочем, не все так безнадежно. Witches вполне может выстрелить - если, конечно, отыщет себе издателя. Жанр - бегущий по лезвию бритвы экшн на выживание, балансирующий между фэнтези-сеттингом и посткатастрофой (кто не знает, это такой литературный, игровой и киношный стиль). Главные герои - раздетые от кутюр амазонки, которые спасают мир, потому что мужики нынче пошли не те: хлипкие, слабосильные, в вопросах глобального героизма некомпетентные.

Сюжет напоминает мрачный прогноз будущего третьей по счету от Солнца планеты. Однажды в недрах Земли проснется Зверь (The Beast). И, судя по всему, этот Зверь не из семейства хомячковых, потому что с его появлением привычный нам мир изменился: после нескольких десятилетий борьбы человечество приблизилось к тому, чтобы скончаться от полученных ранений, а зеленая планета как-то невзначай обгорела, облысела и покрылась сыпью. Цивилизация вернулась к пещерному социализму. Все мужики ушли на фронт и почему-то не вернулись. Тогда взять оружие (мечи, луки и магия) пришлось женщинам. Главная героиня - воительница по имени Табита - единственный человек, который может одолеть Зверя. Она об этом еще не знает. Так, слухи ходят. Мол, с деревенским шаманом Хакуином связались его информаторы в потустороннем мире, а у них свои источники в других инстанциях... В общем, классический ролевой сценарий.

Но в том и фокус, что Witches - далеко не RPG. Это командный фэнтези-экшн с видом от первого лица. Что-то вроде Wheel of Time, только с напарниками и акцентом на "рубилове". В программе: зачистки подземелий вместе с единомышленниками, магические и колюще-режущие потасовки с орками, гоблинами и прочими малоприятными личностями. В приключениях Избранную поддержат веселые девчата и верные друзья Тала, Алисия и Вальпурга. Каждая - эксперт в своей области. Абсолютно никаких деталей относительно классов и геймплея пока нет, как нет и намеков на ролевые элементы. Но что-то нам подсказывает, что Witches может - при определенном везении - стать достойной альтернативой недавно брошенной "Перчатке", которая Gauntlet. А то и приличным продолжателем дела Blade of Darkness. Или все-таки в солнечной Испании выращивают эпигона мрачного Thief 3?

Впрочем, скриншоты покамест смотрятся неубедительно. На угловатой героине в меховой набедренной повязке сложно задержать взгляд даже в чудесную пору пубертата. Монстры напоминают нечисть из Doom 3: та же низкополигональная неотесанность, умело замаскированная бамп-мэппингом и шейдерами. Тусклые интерьеры. Зато есть какое-то непередаваемое чувство клаустрофобии, а тьма на скриншотах Witches, кажется, способна напугать. Заглянуть в нее мы сможем в году где-то так 2006-м.

Сейчас могила исправит вон того горбатого. Я сказал, Горбатого!

Похоже, угловатый графический движок Witches всерьез хочет "выехать" за счет умелого bump-mapping'а

Арт явно украден из "Готики", но это ведь не помешает нам рано или поздно поставить его на обложку?

ЛИЦЕНЗИИ: ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОМИТЕТ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ПО СВЯЗИ И ИНФОРМАЦИИ №12203, 12235;
МИНИСТЕРСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ПО СВЯЗИ И ИНФОРМАЦИИ №22963.

ВСЕМ ШКОЛЬНИКАМ И СТУДЕНТАМ ПОДАРОК К НАЧАЛУ УЧЕБНОГО ГОДА!

СТРИМ
ДОМАШНИЙ ИНТЕРНЕТ-КАНАЛ

Домашний интернет-канал СТРИМ это:

Скорость до 7500 Кбит/с
Выделенный канал от $15 в месяц
Неограниченный трафик от $20 в месяц
Простое и удобное подключение
через телефонную розетку
Всегда свободный телефон
Надежность крупнейшего оператора

50% СКИДКА НА ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ДОМАШНЕМУ ИНТЕРНЕТ-КАНАЛУ «СТРИМ»

телефон: 105-55-45

www.stream.ru

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

Александр КУТЯНИН
aka Kitaetz

И кровь можно проливать из пустого в порожнее.
Ежи Лец

Жанр Action/RPG **Издатель** Ubisoft **Разработчик** Arcane Studios **Рекомендуется** Лето 2006 **Сайт** www.mightandmagic.com/us/darkmessiah/teaser

Сейчас, наверное, сложно найти геймера, в чьем сердце словосочетание Might and Magic не вызовет теплого отклика. Количество игр серии вплотную подобралось к двум десяткам, и большинство из них если и не является хитами, то в любом случае заслуживает почетного места на полке.

Однако после ухода на покой главного идейного вдохновителя Джона Ван Канегема (John Van Canagham) серия явно пережила далеко не лучшие времена. Might and Magic 9 вышел откровенно провальным, четвертые герои тоже не вызвали особого ажиотажа, а о более ранних поделках в жанре экшн Legends и Crusaders даже не хочется вспоминать. После разорения 3DO права на заветный тайтл прикупила Ubisoft, которая, похоже, всерьез решила оживить легенду.

Вслед за пятой частью Героев, разрабатываемой почти российской Nival Interactive, анонсирован и очередной проект Dark Messiah of Might and Magic в столь не счастливом для этой вселенной жанре экшн. Разработкой занимается французская студия Arcane Studios, ранее нашумевшая своим Arx Fatalis, что уже дает право надеяться на успешный результат.

Из тени в свет

Впрочем, обо всем по порядку. Когда в 2004 году в прессе промелькнуло сообщение о том, что Arcane купила у Valve лицензию на использование Steam Engine (для тех, кто не в курсе, напомним, что на нем сделан Half-Life 2) для некоего не названного PC-проекта, игровая общественность, недолго думая, решила, что речь идет о Arx Fatalis 2, и уже навострила уши в ожидании первых новостей, но не тут-то было. Незадолго до открытия лейпцигской Games Convention Ubisoft внезапно объявила о разработке Dark Messiah, после чего сомнений в том, чем на самом деле занимались французы в течение

Разработчики обещают чуть ли не полноценный файтинг от первого лица

года, не осталось. Так что об Arx Fatalis 2 можно пока забыть, хотя по жанру игры близки, что, вероятно, и предопределило выбор разработчика.

Сотрудничество господ из Arcane с Valve, похоже, не ограничилось лицензированием движка. Информация об игре выложена на *steampowered.com*, что вполне может означать доступность новинки для скачивания через Steam. По Сети гуляет двухминутное интервью исполнительного директора Valve Гейба Ньювела, в котором он поет дифирамбы разработчикам и тому, как они используют возможности движка.

Ложки меда

Теперь перейдем к конкретной информации о самой игре, которой... на удивление мало. На момент написания статьи на официальном сайте, кроме упомянутого выше ролика, было выложено лишь семь скриншотов. Да и с выставки в Лейпциге информация просочилась крайне скудная.

Первый сюрприз преподносит игровой мир. Действие Dark Messiah, как и всех последующих игр серии, развернется в полностью оригинальном мире Ashan (не путать с одноименной сетью французских супермаркетов). Игрока ждет уединенный уголок нового сеттинга, значительно более мрачный, чем классическая вселенная M&M. Особенности сюжетной линии пока не разглашаются, известно лишь, что описанные в игре события по хронологии предшествуют HoMMV и, вероятно, будут служить последнему завязкой.

Протагонистом выступает юноша по имени Sareth, который лучшие годы своей молодости отдал тренировкам в размахивании колюще-режущими предметами и познанию магических наук. Оказавшись в его шкуре, игрокам предстоит прорубить дорогу через дюжину населенных монстрами уровней. Приключаться придется в основном соло, но не исключено, что в некоторых эпизодах будут участвовать союзные NPC. О подробностях типа системы диалогов, наличия городов и мирного населения вообще Ashan разработчики пока не заикались. Для отработки заявленных элементов RPG и ухода от банального hack-n-slash предоставляется выбор из трех специализаций: воин, маг и ассасин. Деление на классы ожидается не слишком жестким, и ничто не помешает создать ассасина, способного при случае пошвырять файрболы. Тем более, что по уверениям тех, кто видел играбельную демку, магия заруливает просто безбожно. О существовании мирных навыков (бар-

Даешь электрификацию деревни!

тер, общение, ремонт, крафтинг...) ничего не известно, хотя игра с явным перевесом в экшн от этого теряет мало. Как водится, разработчики напускают туман с использованием заклинаний "Новая революционная система построения уровней" и "Гениальный AI". С одной стороны, где мы только таких красивых слов не слышали, с другой - если господам из Arcane удастся задуманное, то хитовость проекту обеспечена.

Судите сами: вместо стандартной схемы последовательной зачистки локаций нас ждут следующие навороты. Прохождение уровня в целом, да и чуть ли не каждая схватка задуманы как задачи с несколькими возможными решениями. Естественно, некоторые возможности будут доступны только определенному классу, но в целом все будет намного более интересно, чем банальное "маг закидывает молниями, вор крадется в темноте, а воин тупо шинкует всех в капусту". Пробегающего по тонкому мостику орка можно скинуть в пропасть пинком ноги. Если же этот самый мостик заморозить, противник просто поскользнется с аналогичным плачевным результатом. А ведь можно еще обрубить поддерживающие всю конструкцию канаты или незаметно пролезть через пролом в соседней стене. В общем, полет фантазии без каких-либо границ.

Немалую роль играет и интерактивное окружение, которым славится ядро от Valve. Практически в каждой локации будет что разрушить, пнуть или скинуть на головы оппонентов. По словам продюсера Romain De Waubert De Genlis (не рискнем предположить, как это пишется по-русски), все направлено на максимальное погружение и на возможность пройти игру именно в том стиле, какой подходит каждому отдельному игроку. Хочется надеяться, что, в отличие от Deus Ex, вору все же не придется обегать уровень и вырезать всех врагов ради нескольких лишних поинтов экспы.

Коль речь зашла об опыте, нелишне будет упомянуть о том, что же представляет собой ролевая система. С ростом уровня персонажу будут доступны новые умения и снаряжение, улучшение базовых показателей (наносимый урон, скорость, здоровье и защита), а также расширение списка доступных боевых действий: критические и комбо-удары, новые заклинания и т.д. Короче, дешево и сердито, хотя некая свобода построения персонажа и присутствует.

Поди проверь

В области рукопашного боя обещана очередная революция. Точная механика пока покрыта плотной завесой тайны, но уже сейчас известно, что в схватке можно будет применять несколько стилей, стоек и блоков, комбо-связки, добивающие удары и даже захваты. Не забыта и банальная возможность пнуть оппонента (помните Duke Nukem?). Среди доступного оружия - мечи, луки, кинжалы и палки общим числом 40 штук. Бой обещает быть по-настоящему динамичным и красивым, а главное - жестоким. Блестящие поначалу лезвия будут покрываться кровью, ловким ударом у врага можно выбить оружие или щит, ну а в самые зрелищные моменты автоматически включается slow-motion.

Маг сможет повелевать стихиями огня и холода, швыряться молниями и кастовать кучу других спеллов, например, телекинез. Еще одна милая возможность - противника можно уменьшить, а потом растоптать (опять Duke Nukem?). Доступны будут и stealth-заклинания, так что жечь всех направо и налево вовсе не обязательно. С графической точки зрения магия оформлена достаточно интересно. В зависимости от используемой школы руки героя то горят огнем, то превращаются в лед, а каждое заклинание сопровождается отдельным жестом. В релизе мощность спеллкастера собираются понизить для соблюдения баланса, и, видимо, разучивание небоевых спеллов не окажется пустой тратой времени.

Разработчики не забыли привнести кое-что новое и в мультиплеер. Для сетевых кампаний разработан режим Evolution, в котором игроки смогут постепенно накапливать опыт и снаряжение. Кроме того, при игре по сети будет возможность поиграть и за нежить. Всего в сражении смогут участвовать 32 игрока.

Доживем до понедельника

Точная дата релиза пока не названа, предположительно игра увидит свет летом 2006 года. Хочется верить, что все обещанные фичи успеют довести до ума и в мире станет одним хитом больше, и Dark Messiah of M&M не постигнет печальная судьба других экшн-представителей серии.

Обыкновенный гоблин. Гнусный и зеленый

Вот это создание, по всей видимости, пришло на смену нормальным драконам

Фэнтезийная бытовуха

Владимир ЧАПЛЫГИН

БОЛЬШАЯ "БИБИЗЯНА" КОРОЛЕВСКИХ КРОВЕЙ

Идет Кинг-Конг по лесу и кричит:
- Эй, Пятачок, выходи, это я, Винни-Пух, из армии вернулся!
Анекдот

Жанр FPS **Издатель** Ubisoft Entertainment **Разработчик** Ubisoft Montpellier **Дата выхода** 14 декабря 2005 **Сайт** www.kingkonggame.com

Рассвет подпольных видеосалонов в России пришелся на конец 80-х. В душных полуподвальных помещениях крутили всякое: от киноклассики до порнографии. Фаворитами считались Брюс Ли, Джеки Чан, а также "плохой" терминатор в исполнении нынешнего калифорнийского губернатора. Именно эта троица чаще всего красовалась на невероятно популярных в то время белых футболках. Впрочем, иногда попадалось и изображение громадной обезьяны.

Возрождение

Те, кто не может причислить себя к сообществу "рожденных в СССР", имеют шанс пережить всю гамму чувств поколения вашего покорного слуги. Во-первых, проснувшийся четыре года назад знаменитым Питер "Властелин колец" Джексон снимает римейк классического "Кинг Конга" образца 1933 года. А во-вторых, в недрах Ubisoft Montpellier зреет Peter Jackson's King Kong (до этого французы под руководством Мишеля Энсель и Ксавье Пуа отметились чарующей Beyond Good & Evil и сериалом Rayman). Кстати, сам Джексон к электронному варианту своего будущего творения относится с особым пиететом. Режиссер настоял на том, чтобы примерно половина суммы, оговоренной в контракте между Ubisoft и Universal Pictures, звякнула в его карман. Впрочем, Джексон оказывает реальную помощь разработчикам, так как считает, что собранные на скорую руку поделки по мотивам "блокбак$теров" оказывают лентам медвежью услугу. Уж если создавать игры по мотивам, то высококачественные и с добротным бюджетом, с привлечением создателей оригиналов. О коллегах-девелоперах он отзывается исключительно положительно: "Мне нравится работать с этими парнями. Вы даже не представляете, сколько новых возможностей открывается для творчества. Благодаря нашему тесному сотрудничеству я могу быть полностью уверен, что игра окажется достойной фильма".

Возвращаясь к барану

Над сюжетной линией работают профессиональные сценаристы. История Peter Jackson's King Kong обещает максимально соответствовать оригиналу. 15 декабря сего года посетители премьерного показа увидят на большом экране остров Череп...

Местные туземцы носят одежду из шкур, а в качестве оружия используют примитивные копья. "И могли бы жить", как пел незабвенный Андрей Миронов, если бы по соседству не обитали непонятно как сохранившиеся с доисторических времен динозавры в компании того самого гигантского примата Кинг Конга.

Однажды на остров высадилась группа кинодокументалистов, прознавших о существовании агромадной гориллы, боготворимой аборигенами.

Отвлекающий маневр, пока друзья пытаются открыть ворота

Срочно отдайте ему все наши запасы зубной пасты

Именем Господа Бога приказываю тебе остановиться!

Желая ублажить мохнатого покровителя, туземцы приносят главную блондинистую героиню Энн Дэрроу (в фильме ее роль исполненяет Наоми Уоттс) ему в жертву. Но девушка вызвала в восьмиметровой обезьяне прилив нежнейших чувств. Посему пробовать ее на вкус он не стал, а утащил в свое логово. Операцию по спасению Энн возглавил профессиональный приключенец Джек Дрисколл (Эдриен Броди)... Будет ли у этой истории хэппиенд, все мы узнаем за две недели до Нового года.

Парк Юрского периода

На недавно прошедшей в Лейпциге выставке Games Convention разработчики показали кусочек геймплея. Динамичность и жесткая привязка событий к скриптовым сценкам заставила вспомнить Medal of Honor: Pacific Assault.

Группа киношников пробирается по джунглям к подвесному мосту. Неожиданно из-за скалы показывается противник, после чего подконтрольный персонаж резко хватается за пистолет-пулемет Томпсона. Только в нашем случае в роли незваного гостя выступает не отряд фашистов, а тираннозавр. Огромная рептилия картинно съедает вашего товарища и прет на вас, словно танк. Роль авиаподдержки отведена птеродактилю. Дальше начинается классический танец с саблями, вернее, с копьями, которыми утыканы валяющиеся неподалеку трупы. Герой, убедившись, что очереди из пистолета-пулемета никакого особого вреда рептилии не наносят, начинает швырять в нее заостренные палки. Технологии аборигенов, по всей видимости, обогнали достижения двадцатого века: примитивные копья элементарно протыкают пуленепробиваемую шкуру.

Но было бы обидно и странно, если бы разработчики не дали нам возможность порулить самим Кинг Конгом. И они дали! В очередном фрагменте демонстрируется утяжеленно-волосатая версия Prince of Persia: камера переключается на перспективу от третьего лица, и Кинг Конг лихо прыгает с дерева на дерево, с лианы на лиану. Кстати, все движения рисовались художниками от руки без использования технологии motion capture. Добравшись до места заключения возлюбленной блонды, горилла начинает раздавать направо и налево мощные оплеухи, а под конец в буквальном смысле слова разрывает динозавру пасть.

Хочешь жить, умей вертеться

При игре за Джека у геймеров не получится совладать с некоторыми врагами в открытом и честном бою. Взять того же тираннозавра: здесь один на один не попрешь. Копья аборигенов для него как иголки, а очереди из автоматического оружия - как горсти гороха. В такие моменты на помощь приходит главный конек Peter Jackson's King Kong - высокая интерактивность окружающего мира. Почему бы не подстрелить подлетевшего птеродактиля? Пущай полакомится. А кто сказал, что бронированные рептилии не боятся огня? Бросаем факел в высохшую траву на побережье, а сами тем временем прыгаем на спасительный плот. Тварь вынуждена быстро ретироваться в сторону леса, где ее поджидает извечный человекообразный враг.

Ни на одном из экранов не был обнаружен такой привычный элемент интерфейса, как полоска со здоровьем. Мощному Кинг Конгу бояться нечего, у него запас прочности просто звериный, а вот Дрисколлу придется проявить изрядную осторожность. Одно неверное движение - и геймовер. Хорошо еще, что в критические моменты сердце начинает учащенно биться, подсказывая игроку, что пора делать ноги или предпринимать иные меры для нормализации ситуации.

Если верить разработчикам, то по мотивам 120-минутного фильма вполне реально сделать игру, на прохождение которой потребуется порядка 15 часов.

Движок-многостаночник

Дорогая лицензия, разнообразный геймплей - вещи, безусловно, важные, но без современной графики сейчас никак нельзя. Продемонстрированный движок неплохо справляется с отрисовкой картинки, как с видом от первого, так и от третьего лица.

Много внимания уделяется звуковой составляющей. Шелест травы, улюлюканье аборигенов, болтовня сотоварищей и, конечно же, выстрелы, много выстрелов. Отдельной строкой проходит рев животных.

А сапоги тачать?

Окажется ли герой этих страниц сухой веткой на древе истории Ubisoft Entertainment или же принесет сочные плоды? На этот вопрос мы получим ответ за день до мировой кинопремьеры. По размеру бюджета Peter Jackson's King Kong стал одним из самых дорогих проектов французского издательства. Уверенности в благополучном финале добавляет тот факт, что игру лично курирует Питер Джексон. Этот человек ошибается крайне редко. По крайней мере, в том, что касается кинематографа.

Питер останется доволен работой оператора

Мишель Энсел и Ксавье Пуа: "Пасть порву, моргалы выколю!"

YETISPORTS: ARCTIC ADVENTURES

Илья ПОЛЯКОВ

РЕЙТИНГ 5.6

Жанр Пингвинохолокост **Издатель** JoWooD **Разработчик** JoWooD
Рекомендуется Pentium III, 256 Мб RAM, видеокарта 3D **Сайт** www.yeti-games.com

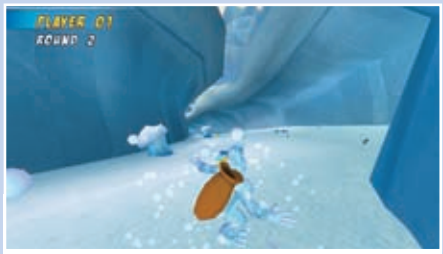
Глупая белая обезьяна... Мало полигонов, мало анимации, смысла еще меньше. Что делает снежный человек в Арктике - сюжет скорбно умалчивает. Заговор масонов? Есть только миг - между пингвином и летящей ему в копчик булавой. После - лишь забытье и больничная койка.

В адд-оне девелоперы решились на значительное преображение спортивных забав сасквоча, выдав квинтет игрищ не самого изящного свойства.

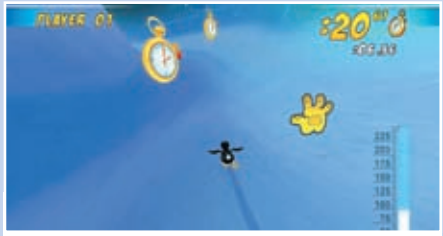
Бейсбол ныне хвастает заиндевелыми просторами, студеной водицей и щедро разбросанными бонусами. Макак лупит пингвина дубиной, и последний с жалким всхлипом устремляется бороздить гололед. Беднягой можно немного управлять, что не имеет принципиального значения - едино мордой в снег.

Free Flight - иллюстрация к памятному стиху Пешкова А.М. Над седой равниной моря пытается реять корявый альбатрос. Руля нелепым пернатым, придется обгонять оппонентов, не забывая пролетать сквозь неприятного вида кольца. Наверное, это исключительно весело.

Pingu Flight выгодно отличается небанальным подходом. В главных ролях - все те же Альби и забитый пингу, на сей раз работающие в паре. Первый должен доставить зажатого в клюве второго как можно дальше (сила тугих крыльев стремительно убывает), после чего отбомбиться по квадрату. Цель - воткнуть пингвина в одну из мишеней. От пользователя требуется не только зачаточное знание аэродинамики, но и наметанный глазомер.



Собственно, сноуборд



Маленький пингу, замещающий и бобслееров, и ихние бобслейные санки

Над седой равниной моря... что-то реет, почти гордо. Такие тут буревестники

В процессе Snowboarding йети скатывается по склону с пустым мешком за спиной, в который нужно запихивать встречных пингу. Чистое живодерство, истину глаголю.

Half-Pipe Racing - бобслей в условиях повышенной пингвинности. То есть опять сасквоч, швыряющий бедного пингу, и головокружительный спуск по ледяной кишке.

Нет, ну где этот чертов Greenpeace?!

Характерная музыка в экране главного меню вновь на коне. Ей слегка изменили аранжировку, добавили голосов и напихали в оркестровую яму новых инструментов. Музыка по-прежнему очаровательна.

CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

Анна ЩЕГЛОВА

Жанр Детская аркада **Издатель** Global Star **Разработчик** Backbone Entertainment **Рекомендуется** Pentium III 1 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.globalstarsoftware.com

Замечательная детская повесть "Чарли и шоколадная фабрика" за авторством британского писателя Роальда Даля была опубликована в 1964 году. Спустя семь лет по ее мотивам был снят фильм "Вилли Вонка и шоколадная фабрика". Книга не потеряла своей актуальности и до сих пор пользуется успехом во всем мире. Совсем недавно по ней сделали еще один фильм, примечательный в первую очередь тем, что главную роль чрезвычайно оригинального хозяина этой волшебной мануфактуры исполнил Джонни Депп.

Согласно печальной традиции раскрученный фильм для детей обречен на унылого попутчика - аркаду по сюжетам. В нашем случае - кроссплатформенную и жалостливую. Управляя счастливчиком по имени Чарли Бакет, мы уровень за уровнем повторяем действие фильма, выполняя каждый раз новые задания. Чарли попрыгает по сахарным берегам, наведет в порядок в шоколадных реках, попробует на вкус стены сладкого лабиринта, поиграет в изобретателя новых конфет, бильярд, колобка из Supaplex'a и еще много чем займется. На некоторых уровнях он попробует себя в мини-играх, где за пару минут ему придется быстро выполнить несколько простых заданий. Самое сложное здесь - за секунду-другую понять, что именно тре-

Вилли Вонка, большой леденец, Чарли и его дедушка. Жадной до белок капризной девочке Веруке на этом празднике жизни явно не место

буется сделать и усердно кликать мышкой. Клавиатура нашему герою не понадобится, в силу чего управление вряд ли верно назвать удобным. Графика не впечатляет. Чрезмерно яркая, примитивная, хотя смотреть на адаптированные кусочки из фильма все равно можно. А настройки в меню даже позволяют менять громкость музыки и звуков. Впрочем, только их настраивать и можно.

Четверо капризных детей, оказавшихся на фабрике вместе с Чарли, его дедушкой Джо и мистером Вонкой, исчезают на глазах, и в конце игры мальчика ожидает законное вознаграждение. Справедливость торжествует. Для того чтобы восторжествовала она и вне этой игры - отберите оба диска у ребенка и дайте ему книжку. В разы интереснее.

РЕЙТИНГ 4.6

Мини-игра. Бросаем клубничку на пирожное

Анна ЩЕГЛОВА

DISNEY'S EXTREMELY GOOFY SKATEBOARDING

РЕЙТИНГ 4.9

Жанр Детская аркада **Издатель** Disney Interactive, Новый Диск **Разработчик** Krome Studios
Русское название Гуфи на скейтборде **Рекомендуется** Pentium III 700 МГц, 128 Мб RAM
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.snowball.ru/goofy

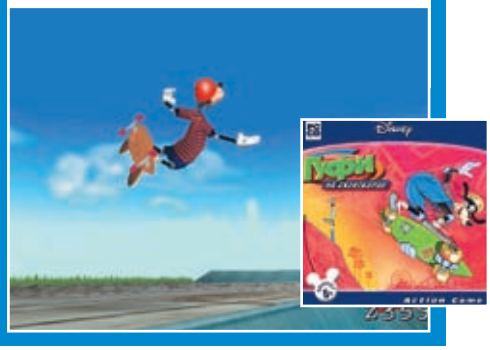
В одном из диснеевских мультфильмов про Гуфи наглядно демонстрировалось, что персонаж этот кататься на скейте не умеет. Тем не менее, говорящее название "Гуфи на скейтборде" указывает обратное. Оказывается, кататься Гуфи умеет и очень даже неплохо. Научился у своего сына, наверное.

К игре прилагается буклет с подробным описанием всех нюансов, а озвучка персонажей знакомыми голосами героев мультфильма способствует завоеванию признания целевой аудитории. Слово "симулятор" здесь не применимо ни в коей мере. Гуфи и Макс катаются на досках по суше и дну озер, выполняют множество трюков, безболезненно падают с огромных высот и выкрикивают игроку одобряющие фразы. Саундтрек заслуживает похвалы - это грамотное, воистину скейтерское ритмичное музыкальное сопровождение.

Огородный камень затаился в физическом исполнении. Дело в том, что релиз игры состоялся в 2001 году, и уже тогда строгие рецензенты говорили о слабой графической части. Сейчас же, в славном 2005-м, когда Гуфи появился в официальной русской версии, внешние достоинства игры заставляют зрителя разве что распаковывать стратегический запас носовых платочков.

Атмосфера веселая, персонажи добрые, оформление качественное. Но вот графика... уважаемые локализаторы, подумайте о детях.

Гуфи в деле. Тони Хоук отдыхает



Александр ВАСНЕВ

POSTAL 2: ШТОПОР ЖЖОТ

РЕЙТИНГ ADD-ON
РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ 8.0

Жанр FPS **Издатель** Акелла **Разработчик** Avalon Style Entertainment **Рекомендуется** Pentium III 1 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 32 Мб
Количество дисков 2 CD **Сайт** akella.com/ru/games/postal2rusadd

Как можно было так испортить Postal 2? Как можно было из гениальной жесткой сатиры сделать ужасно пошлую и тупую игру? Вряд ли кто-нибудь когда-нибудь сможет внятно ответить на эти вопросы, но должен же автор этой статьи хоть как-то компенсировать долгие часы общения с первым (и, надеюсь, последним) официальным отечественным адд-оном к Postal 2, под названием "Штопор", прости господи, "ЖжОт".

Начнем с того, что разработчики умудрились весьма основательно испоганить геймплей. Для Postal 2 ситуация, когда два десятка постоянно респавнящихся террористов лезут изо всех щелей в крошечном фойе местного кинотеатра, аномальна. Как вам понравится толпа, которая в самом начале игры набрасывается на главного героя в результате действия скрипта, который согласно сюжетной линии должен был активироваться лишь к концу первого игрового дня (причем существует большая вероятность, что в этот момент вы еще будете безоружны). И таких несуразностей здесь вагон и маленькая тележка. Конечно, и оригинальный Postal 2 не отличался идеальным игровым процессом, но по сравнению с адд-оном, так там был просто образцово-показательный геймплей.

Однако это еще цветочки. "Штопор ЖжОт" убивает какое-либо желание играть по другой причине. Любые испытания можно было бы вынести, присутствуй здесь прикольная история, стиль и чувство юмора. Так ведь нет тут ничего, кроме исписанных похабщиной плакатов, тупых персонажей и сюжета, который без всяких явных причин засылает главного героя Штопора (лишившегося после пребывания в больнице памяти и мужского достоинства), то в гости к порнозвезде, то в библиотеку. И в результате, проколупавшись пару дней среди всего этого ужаса, хочется забыть об игре, как о страшном сне.

Это, надо понимать, смешно

Кстати, если вы являетесь счастливым обладателем акелловского DVD Postal Unlimited, то можете со спокойной совестью проходить мимо коробочки с отечественным адд-оном. Дело в том, что для установки "Штопор ЖжОт" требуется оригинальный Postal 2 версии v.1337A, а на указанном дивидишнике находится более поздняя версия игры, которую адд-он не распознает.

BLOODRAYNE 2

Александр ВАСНЕВ

БОЙНЯ №2

Давно я не давил кишки наружу,
Давным-давно кишки наружу не давил.
С. Лукьяненко. "Сумеречный дозор"

Жанр TPS **Издатель** Majesco **Разработчик** Terminal Reality **Рекомендуется** Pentium 4 2.0 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 4 CD **Сайт** www.bloodrayne2.com

Не прошло и года *(а ведь и правда, не прошло - прим. ред.)* как вслед за приставочными релизами компания Majesco все-таки выпустила в свет писишную версию BloodRayne 2. Что ж, лучше поздно, чем никогда. То, что в конечном итоге попадет на винчестеры поклонников рыжеволосой бестии, должно сполна вознаградить фанатов за долгие месяцы ожидания. Ведь, с одной стороны, сиквел в полной мере сохранил ураганный геймплей оригинала, но в то же время практически все фичи первоисточника оказались переосмыслены, исправлены и дополнены.

Дела семейные

Главное, что вполне ожидаемым образом отличает BloodRayne 2 от ее предшественника, - это сюжет. Если раньше, как вы, наверное, помните, действие разворачивалось в 30-х годах прошлого века и было напрямую связано с деятельностью фашистов вообще и некоего герра Вульфа в частности, то теперь воля сценаристов перенесет Рейн в наше время. Чем же занималась дампирша (вампир-полукровка) все эти десятилетия, которые разделили две части игры?

Чтобы понять это, надо ненадолго заглянуть в 1935 год, когда был уничтожен отец девушки (а по совместительству и убийца человеческой половины ее семьи), вампир Кэган. Это событие очень сильно расстроило нашу героиню. Еще бы, она так хотела собственноручно прикончить родителя, а тут - на тебе... Что ж, раз отомстить Кэгану не представлялось возможным (тогда именно так казалось), то Рейн решила начать сведение счетов с его многочисленными отпрысками (своими, стало быть, сводными братьями и сестрами). Этому благородному делу рыжеволосая убийца и посвятила все свое свободное время вплоть до начала BloodRayne 2, и это же самое занятие станет одной из основных наших задач по ходу игры. Но просто уничтожать одного за другим злобных родственничков было бы скучно, поэтому в сюжете есть и дополнительная интрига. Какая - мы не скажем, но ее вполне хватает, чтобы, с одной стороны, как-то мотивировать игрока, а с другой - чтобы не очень отвлекать его от игрового процесса, от мяса то бишь.

На все клинки мастерица

Каких-либо глобальных геймплейных изменений вторая серия не претерпела. Это по-прежнему тот самый любимый нами приставочный TPS, умело сочетающий кровавость Mortal Kombat и изящество Tomb Raider. Ну, а раз так, то далее мы пройдемся по списку наиболее значительных "мелочей". Лидером нашего импровизированного хит-

Слушай, будь другом, посмотри сверху, у меня перхоти в волосах нет?

Диспетчер, посадку разрешаете?

Лечу раздвоение личности. Недорого. Капитально

Мужчина, постойте! Вы мне обещали танец, помните?

парада является новый взгляд авторов на систему спецумений Рейн. Так остались в прошлом времена халявного bullet-time: теперь за использование практически всех вампирских навыков отвечает новый индикатор ярости (заполняется же он, как старый добрый Rage-метр, в результате виртуозного владения холодным оружием). С одной стороны, этот ход - почти что чистой воды криминал, но такое бесцеремонное отношение к халяве авторы компенсировали существенным ростом числа способностей. Например, теперь на смену простой замедлялки из оригинальной BloodRayne (Dilated Vision) пришли сразу три разновидности bullet-time: Dilated Perception (интересно, что данное умение активируется и при абсолютно пустом индикаторе ярости), появляющаяся к середине игры Super Speed и подчас абсолютно необходимая в концовке замораживалка Freeze Time. Компанию же старой доброй Blood Rage составляют теперь более продвинутая и смертоносная Blood Fury, а также кровавое торнадо широкого радиуса действия под названием Blood Storm. Последняя фишка появляется ближе к финалу игры и, кстати сказать, относительно бесполезна, поскольку большие боссы всегда атакуют в одиночку, а с мелочью практически в любых количествах можно разобраться и при помощи простых ударов и комбо (благо количество оных теперь исчисляется десятками).

Второе по значимости нововведение затронуло огнестрельное оружие главной героини. Теперь это не подбираемые с тел противников пистолетики и пулеметики, а постоянные, жутко стильные (и, по большей части, абсолютно бесперспективные по сравнению с клинками) The Carpathian Dragons. Поначалу стреляют эти пушечки исключительно одиночными, однако по мере прохождения игры появляются новые режимы огня, позволяющие использовать "драконов", например, в роли автоматов, дробовиков и гранатометов. Добавляются же эти новые возможности (равно как и спецумения) после победы над очередным боссом, правда, к сожалению, выбирать, что именно нам перепадет, не дозволяется. Отличительной особенностью новых стволов является то, что боеприпасами для них служит кровь поверженных врагов (а в отсутствие таковой и кровь главной героини, что, как вы понимаете, чревато для здоровья) и что в результате длительного использования они постепенно апгрейдятся (при этом увеличивается их мощность и боезапас).

Слегка модифицирован и рукопашный бой. Оный теперь протекает в двух режимах: обычное рукомашество и разборки тет-а-тет (при нажатии клавиши [Ctrl] Рейн фокусируется на конкретном оппоненте). В последнем случае комбинация узконаправленного использования клинков вкупе с Blood Fury позволяет забить практически любого соперника, включая самого-самого плохого парня.

Пару слов стоит сказать и о новой системе "питания". Теперь, присосавшись к шее жертвы, можно пополнить все возможные индикаторы. Раньше, напомню, таким образом восстанавливался только лайфбар, теперь же, кроме здоровья, можно увеличить и запас боеприпасов. Ну, а если и первое, и второе у вас на максимуме, то в таком случае никто не мешает сделать врагу красочный фаталити. Это и красиво, и позволяет заполнить индикатор ярости. Хотя, конечно же, в первую очередь это красиво (вечером тяжелого рабочего дня особенно проникаешься чувством прекрасного). И если, читая эти строки, вы думаете, что в редакции обосновался маньяк, - это значит лишь одно: вы не играли в BloodRayne 2. Можно предположить и худший вариант: вы играли и до сих пор не понимаете, как можно восхищаться этой брутальной эстетикой? Но тогда непонятно, зачем вообще вы читаете эту статью?

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Если вы прошли игру до конца, то у вас появится возможность переиграть любой уровень, при этом выбрав для Рейн один из предложенных вашему вниманию прикидов. Как вам понравится, например, вампирша в костюме школьницы?

Ох, уж эти худосочные девицы. Крови в них с гулькин нос

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Помимо порчи оборудования, вызванной сюжетной необходимостью, рекомендуется проявлять деструктивные наклонности и без всяких видимых причин. Если, например, активно использовать загарпуненных врагов для уничтожения интерьеров локаций, то со временем такая разрушительная деятельность приведет к увеличению индикатора ярости и хелсбара героини.

Пару слов о еде

Уделив столько времени старой/новой Рейн, надо сказать пару слов и о ее соперниках. Как и раньше, они делятся на простых смертных (лучше сказать, на огрызающиеся кормушки) и на непростых смертных (дампиров, вампиров, дьяблоподобных бычков, молотобойцев-переростков). С последними все довольно просто. За редким исключением поединки с ними - это обычная рукопашная схватка один на один, изредка прерываемая пробегающим мимо миньоном (которым весьма уместно перекусить для восстановления потраченных в бою сил). Приятным образом выделяются на этом фоне некоторые битвы, в которых напрямую убить врага не представляется возможным и приходится напрягать фантазию и смекалку.

Гораздо более любопытная ситуация имеет место быть в случае с прислужниками боссов. Поскольку они даже в очень большом количестве не представляют особой опасности, авторы придумали с ними весьма хитрую штуку. Теперь, чтобы пройти по уровню, часто приходится портить расположенные то тут то там механизмы (например, печатный станок, который, взорвавшись, вышибет намертво закрытую дверь). Делать же это надо следующим образом: загарпунить одного из задирающихся людишек и закинуть его в специальное место (например, в случае с печатным станком, под пресс). Занятие, между прочим, требующее довольно высокого умения обращения с гарпуном, а если прибавить к этому такой отвлекающий фактор, как респавнящиеся вампирские прихвостни, вечно мешающие правильно прицелиться, то получается довольно интересное испытание на ловкость. Благо, что слегка модифицированное Aura Vision (вампирское зрение героини) позволяет легко обнаружить те самые уязвимые места в механизмах, которые надо разрушить.

Разве к этому скриншоту нужна подпись?

Персидская принцесса

Кстати, Aura Vision теперь предоставляет игроку и кучу другой полезной информации. Например, подсвечивает детали интерьера, которые Рейн может использовать для перемещения в вертикальной плоскости. В этом отношении игра напоминает последние серии Prince of Persia, но лишь отчасти, поскольку сколь-либо существенным затруднением на пути к победе воздушная акробатика не является. Даже создается ощущение, что в игру эти элементы вставлены для того, чтобы продемонстрировать воистину безграничные возможности главной героини. "А вот она у нас и так может, и эдак, и колесо крутит, и по поручням на шпильках скользит, и еще много чего вытворять умеет!" - как бы говорят разработчики. Так что, несмотря на существенный прирост всевозможных трюков, небоевая часть игры даже стала легче, во всяком случае никакими затруднениями вроде эпизодов из первой BloodRayne (например, пещеры, где был спрятан глаз Белиара) тут и не пахнет. Да здесь даже с крыши небоскреба упасть нельзя. Вернее, упасть можно, умереть при этом затруднительно: игра тут же отреспавнит вас в точке, откуда вы грохнулись, отняв при этом самую капельку здоровья. С одной стороны, такой подход, несомненно, отдает попсовостью, ну, а с другой - сколько бы недобрых слов услышали бы о себе и о своих родственниках разработчики в противном случае (учитывая, что сохраняться по желанию по-прежнему нельзя), даже представить трудно. Так что подобный минус - это и не минус вовсе, а лишь особенность игрового мира, где единственным и главным развлечением являются кровавые бои. И ругать за это девелоперов язык не поворачивается.

Зато пару неласковых можно сказать про стилистику уровней: уж больно они напоминают виденное нами, к примеру, в Max Payne или в Vampire: The Masquerade - Bloodlines. Конечно, понятно, что, делая локации в мегаполисе, трудно не затронуть тему ночного клуба, канализации или шикарного особняка, но все же чувство дежавю у нас могло бы возникать и не столь часто.

Что еще можно сказать об BloodRayne 2? Пару слов о графике? А что о ней особо рассуждать: скрины говорят сами за себя. Причем учтите, что, хотя качество представленной нашему вниманию картинки и не идеально, в динамике же все недочеты куда-то исчезают, оставляя вместо себя исключительно благоприятное впечатление. Здесь мы, пожалуй, и поставим точку. Ведь эту игру просто-напросто надо видеть.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9 x 0,40	ИТОГО
Графика	8 x 0,20	
Звук и музыка	8 x 0,10	
Дизайн	7 x 0,20	8.1
Ценность для жанра	7 x 0,10	

Представляю, что случится с Хиллари Клинтон, когда она увидит этот скриншот

Так, что тут у нас? Похоже на кариес

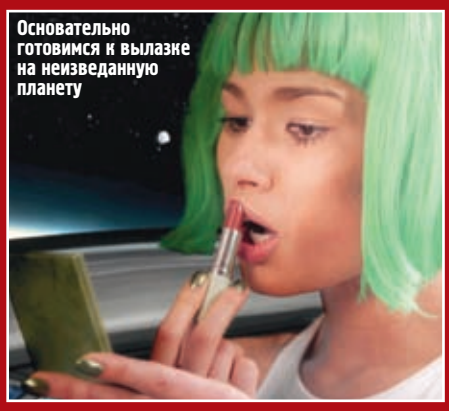
Анна ЩЕГЛОВА

КРАСОТА СПАСЕТ МИР

Лиза: Какой же я была дурой, когда помогала ему!
Гомер: Надеюсь, ты усвоила этот урок, Лиза: никогда никому не помогай.
Симпсоны

Жанр Arcade/Shooter **Издатель** KraiSoft Entertainment, 1C **Разработчик** KraiSoft Entertainment **Русское название** Кровавый рассвет
Рекомендуется Pentium II 800 МГц, 256 Мб RAM, видеокарта 32 Мб **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.games.1c.ru/krov

На дворе, предположительно, 2042 год. Катя, Героиня с большой буквы Г, закрыла сессию и летит отдыхать на подаренном папой спейсмобиле. Спейсмобиль - это, несомненно, очень умное слово, поэтому употребляется оно в игре много раз. Во время вступительного ролика хочется внимательно посмотреть на коробочку из-под диска. Потом обратно на монитор. И снова на коробочку. Слова "футуристический аркадный шутер" почему-то воспринимаются как "новый эротический квест". На экране сменяются фотографии, повествующие о том, как девушка Катя в зеленом парике сидит в кресле пилота, вертит ногами в коротких шортах и болтает по телефону с подружками. Управлять спейсмобилем Катя не умеет и поэтому терпит крушение на планете Арзамас-18.


Основательно готовимся к вылазке на неизведанную планету

На Арзамасе безлюдно, но папа обещал прислать Кате отряд спасателей. Наверно, поэтому девушка решила выйти из корабля и оценить местный ландшафт. Она оделась потеплее (в дополнение к маечке и шортам Катя обулась в черные сапоги на платформе), накрасила губы посочнее ("им нравится, когда помада с комочками" (с) Бендер из "Футурамы"), подзарядила телефон (и это в 2042-то году?!) и пошла искать приключений на свои хрупкие плечики.

Приключения Кати - это много-много уровней, по которым она будет бегать, отстреливая толпы монстров и собирая разные нужные предметы. Наблюдать за этим действием предполагается в изометрической перспективе (теперь понятно, зачем героине кислотно-зеленая голова - чтобы заметно было!). Но все это не важно, поскольку отнюдь не геймплей проводит игроков через те несколько однотипных уровней, которые они смогут вытерпеть.

Телефон Кати барахлит, и по нему нельзя звонить или принимать вызовы. Зато у нее остаются SMS-сообщения! После каждого пройденного уровня нашему вниманию предоставляется уникальнейшая возможность почитать переписку Кати с друзьями, в частности - с Ленкой, Светкой, Васьком и Олькой (это не я издеваюсь, это персонажи так друг друга зовут). Не сочтите за спойлер, но сообщения сводятся приблизительно к вот такому диалогу.

- Я на планете какой-то. Сейчас спасатели прилетят (симпатичные, наверное) и спасут меня! :)

- Ой, Катька, что за планета? Это так романтично!

- Ой, Ленка, тут монстры идут! Пойду стрелять их! :-)

- Ленке плохо, это Светка. Мы волнуемся за тебя! Это хорошо, что монстры, а то ты спортзал пропускаешь!

- Я порвала кофточку от Армани! Купите мне новую кофточку!

(через несколько уровней и сообщений)

- И вляпалась во что-то! Обувь тоже купите!

- Да-да, мы все уже в бутике! Какой у тебя размер?

Из этих сообщений мы также узнаем, что Катерина стоически хочет найти мужика. Мужик нужен ей для разных вещей. В том числе - чтобы таскать куски космического корабля, которые за неимением мужика приходится носить самой героине, или чтобы рулить найденным на планете бульдозером (который девушка зовет просто трактором). В общем - форменное безобразие. Из-за этого друг Васек даже пришлет Кате гневное SMS, в котором пообещает ей "Я те покажу мужиков!". Но покажет ли Васек Кате мужиков, узнают только самые терпеливые и самоотверженные игроки, готовые выдержать немало времени за монотонным кликаньем и наведением курсора в толпу пожирнее. У Кати есть пять способностей, которые можно прокачивать, а у каждого уровня есть определенная цель, и ее нужно осуществлять. Героиня забавно семенит ногами и машет пистолетами, а у игрока невольно появляется желание поиграть за противодействующую девушке сторону.

Отдельно хочется отметить название игровых уровней. "Монстроуборочная страда", "Кровавый рассвет", "Разорванная плоть", "Хруст костей", "Дыхание смерти в затылок"... Как же много гениальных заголовков потратили локализаторы на этот шедевр!

Ах, да! Еще в игре есть несколько видов оружия и три типа миссий. Но это, поверьте мне, совсем не важно.

Зверюшки!

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	3	x 0,40	
Графика	4	x 0,20	
Звук и музыка	4	x 0,10	
Дизайн, Управление	6	x 0,20	
Ценность для жанра	3	x 0,10	
ИТОГО			**3.9**

ИГРА ДЛЯ ТЕХ, КТО ПОНИМАЕТ.

В ПРОДАЖЕ С ОКТЯБРЯ 2005. АДАПТАЦИЯ СТУДИИ SNOWBALL.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С

snowball.ru
искусство побеждать

UBISOFT

INCUBATION
КОСМОДЕСАНТ

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 681-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

Lord of the Rings: Battle for Middle-earth 2

Там же, тогда же

Александр ВАСНЕВ

Всем по сиквелу! Я угощаю!
Навеяно рекламой

Жанр RTS **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** EA Los Angeles **Дата выхода** Не объявлена **Сайт** www.bfme2.ea.com

На первый взгляд, идея сиквела Lord of the Rings: Battle for Middle-earth кажется такой же абсурдной, как, к примеру, съемки "Титаника 2". Еще бы, из того, что было в кинофильме (да и книге) и что не попало в игру, даже адд-она не сваять, не говоря уже о полноценном продолжении. Только вот не в то время мы живем, чтобы такие пустяки смогли смутить создателей весьма прибыльного (ключевое слово) коммерческого проекта. Второй части быть, ведь иначе под угрозу будут поставлены основы бизнеса, в особенности главная заповедь: "Куй железо, не отходя от кассы". Как выпутаются "электроники" из этой ситуации?

Место встречи изменить нельзя

Главный вопрос, который беспокоит всех поклонников творчества Толкиена: это чем же все-таки мы будем заниматься в Lord of the Rings: Battle for Middle-earth 2? Вы не поверите, но практически тем же, чем и в первой части: спасать наше родное Средиземье от посягательств Темных Сил, ну, или, наоборот, захватывать все подряд во славу Саурона с Саруманом - кому что ближе. Однако все не так уж плохо, как кажется на первый взгляд. При сохранившихся временных рамках будет существенным образом расширено место действия игры. С этой целью Electronic Arts даже приобрела у Vivendi Universal Games лицензию на использование в своей стратегии книжного варианта "Властелина Колец", что вкупе с аналогичными правами на трилогию Питера Джексона дает девелоперам возможность гульнуть по полной программе. И, судя по всему, они ей воспользуются.

Так известно, что одной из новых областей, попавших в сиквел, станет расположенная в южной части Мирквуда крепость Дол Гулдур ("колдовской холм" в переводе с эльфийского языка синдарин). Поскольку в фильме это название не фигурировало, да и в книге упоминалось не очень часто, то, думается, стоит дать небольшую справку.

Обитель эту Саурон использовал в качестве своей основной базы до тех пор, пока в 2941 году Третьей Эпохи (почти за 60 лет до начала "Властелина Колец") его не вынудили перебраться в Мордор. Однако десять лет спустя трое назгулов снова захватили этот замок, который перешел под власть Темного Владыки вплоть до самого финала Войны Кольца. Несмотря на то, что Дол Гулдур оказался несколько в стороне от основных театров военных действий, это не помешало его гарнизону совершить несколько вылазок: в частности нападению подверглись Лориэн и земли короля Трандуила (правителя эльфов Мирквуда). Ничем хорошим для орков это не кончилось, поскольку в конце концов после ряда сражений армия под командованием Галадриэль и Келеборна разбила неприятеля и разрушила крепость. Вот, собственно, вкратце все, что можно было рассказать об одном из тех кусочков, который будет отличать новую Battle for Middle-earth от старой. И хотя те края были отчасти представлены на карте первой игры, теперь нас ждет гораздо более детальная проработка региона.

Вполне возможно, что в сиквеле найдет отражение и столкновение истерлингов (приспешников Саурона) с людьми из города Дэйл и дварфами Эребора, которое произошло в одно время (и практически по соседству) с описанными выше событиями. В немалой степени этому долж-

Тварь на скрине - The Watcher. Именно она в первой серии фильма чуть было не оторвала Фродо ногу

Не верьте этому скриншоту: битвы, а следовательно, и армии станут больше, чем в оригинале. А в данном случае призыв просто только-только начался

но способствовать то, что данная часть Средиземья была подробно описана Толкиеном в “Хоббите” (правда, неизвестно, есть ли лицензия на данную книгу у Electronic Arts, но ведь читать-то ее в любом случае никто не запрещает).

Добавим, что окрестностями Мирквуда дело не ограничится. Поскольку одним из заявленных новшеств станут морские баталии (между эльфами и умбарскими пиратами), то очевидно, что в перечне локаций мы найдем и прибрежные земли. Но тут уж пока можно лишь гадать.

Лучше меньше, да лучше

Вторым важным пунктом повестки дня является ситуация с фракциями в Lord of the Rings: Battle for Middle-earth 2. Не то чтобы в первой части все было в этом отношении из рук вон плохо. Скорее наоборот, но ведь у нас сиквел, а следовательно, без глобальной перетряски баланса не обойтись. На данный момент запланировано шесть сторон (вместо четырех в оригинале), причем без изменений (во всяком случае, без значительных изменений) остались лишь Мордор и Изенгард. Уже неплохо. Вполне логичным видится появление в игре эльфов и дварфов в качестве самостоятельных фракций. Кстати, бородатые карлики - весьма любопытный народ. Например, их шахты могут быть модифицированы в туннель, позволяющий попасть в любую точку карты *(мы передаем привет C&C и Starcraft - прим. ред.)*. А еще в них можно будет добывать мифрил. Правда, тут есть одна маленькая нестыковочка. Ведь в Средиземье сей бесценный металл встречается лишь в Мории, которая в те времена находилась под властью гоблинов и Балрога, а потому все попытки возобновить разработку мифрильных жил заканчивались провалом. Помните могилу Балина? Так вот, он был руководителем последней экспедиции дварфов, которая была перебита незадолго до начала событий, описанных во “Властелине Колец”.

Но ситуация с “морийским серебром” - это не единственное слабое место Lord of the Rings: Battle for Middle-earth 2. Весьма неоднозначно обстоит дело с людьми Средизе-

Мужики, опять шпана лезет! Видать, на наши винные погреба позарились

Ура, каток залили!

Lord of the Rings: Battle for Middle-earth 2

мья. Рохан и Гондор теперь будут вместе отстаивать право на спокойное существование в Четвертой Эпохе, что, мягко выражаясь, странно, поскольку уж больно разнится стиль жизни этих народов. Представьте себе два строения на одной и той же базе: из одного выезжают конные рохирримы, а из другого выходят на свет божий стражники Цитадели. Представили? С трудом? Вот то-то и оно. Но эти недочеты выглядят сущими придирками, когда речь заходит о неком новом образовании под названием "goblins and monsters". В состав оного входят, в частности, гоблины, гигантские пауки, горные великаны и (держите меня семеро) драконы. Даже если забыть о том, что между всеми этими персонажами нет ничего общего ("горные великаны" вообще единожды упоминаются в "Хоббите", и впоследствии даже сам Толкиен не смог найти для них подходящей ниши в своей вселенной), то как, скажите на милость, отнестись к драконам? Причем это не какой-то там слух, огнедышащие рептилии являются действующими лицами одного из игровых роликов. Интересно, а авторы Lord of the Rings: Battle for Middle-earth 2 в курсе, что последний дракон Средиземья, Смог, упокоился в пласте донного ила Долгого Озера еще в "Хоббите"? Чистейший воды бред ведь получается. Создается впечатление, что, увлекшись собственными фантазиями, разработчики просто-напросто забыли перечитать классика.

Окопались по самое "не могу"

Perestroika

Оставим в покое сеттинг и обратим внимание на геймплей. Новшеств тут тоже заготовлено прилично. И дело вовсе не в том, что старый был плох... Ну, вы поняли...

Во-первых, изменятся режимы игры. Если раньше сюжетные миссии сочетались с вольной самодеятельностью по захвату "бонусных" провинций, то в сиквеле эти две составляющие кампании будут разведены. Игровая история - сама по себе, а завоевание Средиземья - само по себе. Правда, каким образом противники Саурона смогут победить Темного Властелина без сюжетного уничтожения кольца, как-то непонятно. Но пока не будем думать о худшем.

Во-вторых, претерпит изменение боевая составляющая сиквела. Юниты освоят зачатки тактической мысли, например, тяжелая пехота сможет автоматически защитить лучников от нежелательного участия в рукопашной, что есть хорошо (но не ново, знающие люди кивают в сторону Rise of Nations). Логичным выглядит появление специально бонуса для отрядов, атакующих противника с фланга. Не забыты и новые формации, фаланги там и прочая услада стратега.

В-третьих, в Lord of the Rings: Battle for Middle-earth 2 решено отказаться от системы постройки базы в строго определенных участках карты и вернуться, так сказать, к истокам. Возводить цитадели теперь можно будет где угодно и как угодно. А чтобы враги не смогли сжечь родную хату, особое внимание разработчики уделяют системе обороны: помимо стен, для защиты крепости можно использовать такие любимые фенечки средневековья, как требушеты и котлы с кипящим маслом плюс специальные строения, которые, надо полагать, у каждой фракции свои. Правда, наши любимые goblins and monsters и тут блеснули оригинальностью: поскольку защитных сооружений как таковых у них нет вовсе, зато по всей базе будут расположены всякие ловушки и западни для незваных гостей.

И, наконец, в-четвертых, у нас появится возможность сгенерить собственного персонажа (что-то похожее было в Warlords: Battlecry, если память не изменяет), так что теперь одним эпическим героем на поляне станет больше. Вот вроде и все. А теперь прибавим ко всему перечисленному выше классную графику (она станет еще лучше, чем была в первой части Battle for Middle-earth, что вполне ожидаемо) и фирменное музыкальное сопровождение а-ля Говард Шор. Лично у автора статьи при сложении всех этих компонентов в голове родился образ какой-то размывчато-непонятной попсы по мотивам, которая сполна оправдает вложенные в ее разработку деньги. А большего и не требуется. Будем ждать релиза, с надеждой обмануться в своих худших ожиданиях.

А кто из луков-то стреляет? Палубы ведь пустые

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА
Ночной Дозор
"Зрелищнее фильма, интереснее книги"
PC ИГРЫ

BAZELEVS production
ТАВВАК
NIVAL INTERACTIVE
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
© 1998—2005 Сергей Лукьяненко. Все права защищены. © 2004—2005 Первый канал, ТАББАК / Базелевс Продакшн. Все права защищены. © 2005 Nival Interactive. Все права защищены. © 2005 ЗАО «Новый Диск». Все права защищены. LIFESTUDIO HERO © 2001—2005 LifeMode Interactive Ltd. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: zakaz@nd.ru. По вопросам технической поддержки обращайтесь по телефону: (095) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.

Владимир ВЕСЕЛОВ

AUT CAESAR, AUT NIHIL

Ave imperator, morituri te salutant[1]
Светоний. "Жизнь Клавдия" (гл. 21)

Жанр Градостроительная стратегия **Издатель** Vivendi Universal Games **Разработчик** Tilted Mill Entertainment **Дата выхода** Осень 2006 **Сайт** www.caesariv.com/uk

В конце прошлого года вышла в свет прекрасная игра молодой команды Tilted Mill Entertainment с длинным названием Immortal Cities: Children of the Nile. В первом номере нашего журнала за этот год я очень ее хвалил и, как выяснилось, не напрасно. Игра весьма приглянулась как игрокам со стажем, прошедшим вдоль и поперек всю серию исторических градостроительных стратегий от Sierra, так и тем, кто начал с ICCotN знакомство с жанром. Неудивительно поэтому, что сразу же после появления этой игры по Сети начали бродить слухи о ее продолжении. Удивительным было другое: работники Tilted Mill никак не комментировали эти слухи, а на прямые вопросы давали весьма кривые ответы. Но 18 августа их поведение получило объяснение - они готовили сюрприз. Следующей игрой Tilted Mill будет не продолжение ICCotN, а четвертая серия знаменитого "Цезаря".

Обратите внимание на диагональные улицы. Они не просто оживляют пейзаж, но и создают новые градостроительные возможности

Для тех, кто не в курсе, сообщу: ядро молодой команды Tilted Mill составляют ветераны покойной Impression Games, в свое время создавшие всю линейку исторических градостроительных стратегий от Sierra (за исключением Emperor: Rise of the Middle Kingdom, которую делала совсем другая компания). Причины конфликта, заставившего этих ветеранов покинуть родную компанию и уйти на вольные хлеба, достаточно тривиальны. Руководство Impression Games придерживалось экстенсивного пути развития. Все игры, вышедшие после третьего "Цезаря", по сути дела были его повторением. Нам предлагались новые страны и исторические периоды, но геймплей оставался практически неизменным. Однако часть команды полагала, что нужно искать новые формы, идти на смелые эксперименты. Такой эксперимент они и проделали, выпустив ICCotN. Эксперимент оказался удачным, вот почему Vivendi Universal, к которой перешли права на торговую марку Caesar, и решила поручить Tilted Mill создать его продолжение.

Верим глазам своим

Информации о новой игре пока не так уж и много. Имеется не слишком вразумительный (обычное дело) пресс-релиз, список основных фишек игры и несколько скриншотов. Тем не менее, на основе этого материала можно делать далеко идущие выводы.

Беглого взгляда на картинки достаточно, чтобы понять: игра делается на том же самом движке, на котором была сделана ICCotN (было бы странно, если бы это было не так). Значит, все будет красиво, динамично и детально. Однако сравнение скриншотов Caesar IV со скриншотами ICCotN показывает, что в новой игре деталям уделяется значительно больше внимания. Оно и не удивительно: в Древнем Риме потребности жителей были более изощренными, чем в Древнем Египте. Стало быть, количество типов лавок, мастерских и общественных зданий должно значительно увеличиться. Особо радует, что на некоторых картинках стоящие рядом и явно принадлежащие к одному типу дома имеют разный внешний вид. Значит, вместо унылых кварталов, заполненных абсолютно одинаковыми постройками, мы будем иметь что-то, действительно напоминающее настоящий город.

Особо хочу отметить появление диагональных дорог и улиц. Напомню, во всех исторических градостроительных стратегиях дороги проводились строго границам квадратов, на которые разбивалась карта. Не знаю, как кого, а лично меня это здорово раздражало. В новой игре же можно будет вести дороги почти по кратчайшему пути из точки "А" в точку "Б".

Все выложенные на данный момент скриншоты демонстрируют нам типичный древнеримский город, расположенный где-то на просторах Апенинского полуострова или приле-

Заголовок. "Или Цезарь, или никто" (Русский аналог - "Пан или пропал". Первоисточником считаются слова римского императора Калигулы, который утверждал, что "жить надо, либо во всем себе отказывая, либо по-цезарски".
1. "Здравствуй, император, обреченные на смерть тебя приветствуют" - приветствие римских гладиаторов императору Клавдию.

В этом явно жилом квартале нет даже двух одинаковых зданий. Хотелось бы верить, что в игре так и будет

На этой картинке видны акведуки. Со времен третьего "Цезаря" ни в одной игре их не было, а зря

жащих островах. Однако разработчики обещают, что дадут нам порулить и римскими колониями в Испании, Британии, Германии, Иудее и т.д. Надеемся, что города в этих провинциях будут иметь свой особый вид.

Есть тут, однако, одна неясность. Римские поселения в отдаленных провинциях были двух типов: одни произрастали из лагеря римского легиона, построенного на пустом месте, другие из существовавшего прежде туземного поселения. Каким именно типом колоний нам придется управлять, не известно. Может быть, обоими, а может, и ни тем, ни другим (это если нам придется строить города в колониях с нуля). Последний вариант самый нежелательный.

Не верим ушам своим

Переходим от того, что видим, к тому, что слышим (точнее, читаем). Нам обещано более сотни уникальных типов зданий. Надеюсь, что эта фраза относится не к внешнему виду построек, а к их предназначению. В игре будет порядка тридцати типов ресурсов, если учесть, что некоторые из них служили сырьем для производства нескольких типов товаров, сотни разных мастерских будет даже маловато. Да еще сюда нужно добавить римский пантеон, в который входил не один десяток богов и божков. Так что, остается надеяться, сотней построек дело не ограничиться.

Впрочем, в пресс-релизе указано, что профессий в игре будет более 75. Если считать, что жрецы могут обслуживать храмы и часовни разных богов, а писцы - трудиться в разных общественных зданиях, получается, что сотни построек как раз хватит.

Настораживает упоминание о том, что геймплей Caesar IV является продолжением геймплея Caesar III. Дело в том, что сильной стороной Children of the Nile как раз и был новый игровой процесс, в корне отличавшийся от третьего "Цезаря". Впрочем, можно надеяться, что в четвертом "Цезаре" мы будем иметь некий гибрид двух геймплеев. Если взять из ICCotN систему "Лицом к человеку", а из Caesar III систему зон влияния общественных зданий, может получиться нечто весьма любопытное.

Хотя я предвижу, что на этом пути разработчиков подстерегают немалые трудности. Дело в том, что древнеримское общество было устроено значительно сложнее, чем древнеегипетское. Так что, если дать жителям слишком много воли (как это было в ICCotN), управление более-менее крупным городом превратится в кошмар для управляющего. Так что просто-таки необходимо внести в игру какие-то методы внеэкономического принуждения.

О военных действиях пока что ничего не известно. Точнее, известно только то, что они будут, да есть упоминание, что война в Caesar IV будет иметь вспомогательное значение. Лично меня это очень даже радует.

Режимов игры три: кампания, в которой вам предстоит стать Цезарем, сценарии и "песочница". Тут все стандартно, так что говорить особо не о чем. Впрочем, замечу, успех игры будет зависеть от того, насколько интересно будет оформлена кампания. В первой игре от Tilted Mill кампания была очень удачной, но там вам предстояло открывать и осваивать мир в соответствии с историческими реалиями, в римскую же эпоху нужно придумать что-то другое.

Сам себя не похвалишь...

Не могу удержаться и позволю себе процитировать фразу из своего обзора ICCotN: "Мне кажется, первым своим творением разработчики практически исчерпали тему Египта, добавление новых лавок, мастерских или еще чего-то в этом роде особо игру не изменит. Будем надеяться, что авторы ICCotN тоже это понимают и теперь приступят к созданию новой игры. Про Грецию там, или Рим". Как видите, надежды оправдались (приятно чувствовать себя оракулом местного значения). Теперь начинаем дружно надеяться, что и высказанные в этом превью мысли и предположения тоже сбудутся. Тогда мы получим не просто хорошую, а очень хорошую игру.

Пейзажи в Caesar IV значительно живописнее, чем в Children of the Nile

Dawn of Fantasy

Александр КРАСНОВ

ВНЕБРАЧНЫЙ "ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ"

Чем унижаться и просить, лучше стырить и молчать.
Народная мудрость

Жанр RTS **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Reverie Entertainment **Дата выхода** Не объявлена
Сайт dof.reverieentertainment.net

Эффективный рецепт честного отъема денег у населения при помощи игр придумали не так давно, но очень грамотно. Берется, к примеру, что-нибудь обстоятельно нашумевшее у соседки-киноиндустрии, отдается в более или менее прямые руки и непосредственно перед релизом тщательно украшается дорогущей рекламой в интернете с полигональными мордасами актеров. Далее необходимо как можно удачнее подогнать выпуск продукта под премьеру сиквела или хотя бы появление официальной DVD-версии первоисточника. Всего-то и делов.

С другой стороны, не каждый издатель имеет на логотипе надпись "Electronic Arts" и готов распрощаться с шестизначной цифрой после значка $ взамен чего-нибудь эдакого из репертуара Питера Джексона. Зато можно заставить собственных сценаристов сочинить пространную историю о межнациональной розни в фэнтезийном королевстве, которой заманивать к своему детищу "целевую аудиторию".

Словом, можете считать, что теперь вам известна основная сюжетная подоплека новой RTS Dawn of Fantasy от неприметной студии Reverie Entertainment. Остались, правда, некоторые мелкие нюансы, но вы можете смело на них плюнуть и поместить в свои головы светлый образ Battle for Middle-earth (или даже Battle for Middle-earth II) в качестве примерного шаблона.

Что именно собирается предложить нам Dawn of Fantasy? Представьте себе вывеску "Средиземье", которую разработчики старательно закрасили и написали поверх не нарушающее копирайтных прав слово Mythador, оградившись тем самым от посягательств коварных адвокатов. Тем не менее, локаций с пещерами, подземельями и туманными лощинами будет все равно в избытке. И, разумеется, никак не обойдется без межнациональной розни.

К осточертевшим стереотипным расам людей, эльфов, гномов и орков разработчики добавили чуть менее приевшихся драконов и кажущихся наиболее симпатичными минотавров. Полагаю, не надо объяснять, что эльфы от рождения превосходные лучники, но в рукопашном бою чудес от них вы не дождетесь, а орков хоббитами не корми, дай что-нибудь сжечь или сровнять с землей. Тем более нет смысла рассказывать, что за типы эти люди.

Что же касается двух оставшихся национальностей, то, согласно анналам истории Mythador, некогда роскошные драконы, заправлявшие во всех доступных им пространствах, внезапно начали деградировать и через несколько веков стали походить на не слишком сообразительных ящериц из какой-нибудь пустыни Сахара. Но случилось что-то необычное, и в мире появились Дрейки - наполовину орки, наполовину драконы (умоляю, не спрашивайте меня о секретах их спаривания), взявшие бразды правления в свои руки. Минотавры же - свирепые файтеры, славящиеся не только физической силой, но и умом.

У каждого юнита в игре будет своя персональная RPG-статистика, нехитрая, зато с накапливаемым опытом и новыми уровнями. Разумеется, полученные со временем ветераны будут прекрасно шинковать в мелкие овощные блюда новобранцев из соседнего вражеского лагеря. Но чтобы хоть как-то продержаться в Dawn of Fantasy, вам предстоит не только штамповать юнитов, но и заниматься сооружением оборонительных строений городов и заключать военные альянсы. Впрочем, драться оркам и эльфам плечом к плечу никто не позволит, поэтому выбор ограничится только соратниками по темному/светлому ремеслу.

Думаю, вышеперечисленного будет вполне достаточно любителям фэнтезийных RTS на пару часов перед сном. Хватит ли игры на что-то большее - покажет время.

Вроде бы слегка перестарались с укреплением стронгхолда, не находите?

Если поднять камеру чуток повыше, то будет очень мило

Есть в этой картинке что-то от Praetorians

Может быть, это и ящерица, но уж больно внушительная

1944: Battle of the Bulge, Prison Tycoon

Александр ВАСНЕВ

Махмуд

1944: BATTLE OF THE BULGE

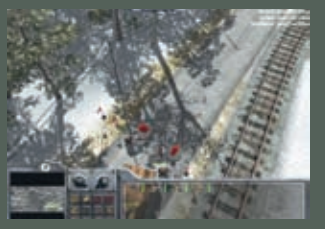
Жанр RTS **Издатель** Monte Cristo, 1C, Nival Interactive **Разработчик** INtex
Рекомендуется Pentium III 1 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Русское название Арденны 1944 **Количество дисков** 1 CD **Сайт** games.1c.ru/1944

1944: Battle of the Bulge - это третья, завершающая часть сериала "Вторая мировая по-монтекристовски" (первыми двумя были выпущенные в прошлом году Desert Rats vs. Afrika Korps и D-Day). Видимо, могильная сырость, которой была пропитана D-Day, заставила французских издателей отказаться от услуг Digital Reality и передать право сбацать финальный аккорд студии INtex. Да, да, той самой INtex которая вот уже несколько лет насиловала нас адд-онами к "Блицкригу" собственного производства (полдюжины "Смертельных схваток" чего стоят) и вот теперь доросла до своего первого серьезного проекта. Только получился у них опять адд-он. 15 новых юнитов (по сравнению с D-Day), два десятка сюжетных миссий и вдвое меньшее число мультиплеерных карт - вот и весь эксклюзив, поскольку графика, большая часть озвучки, баланс, энциклопедия и даже ляпы перекочевали в игру из предшественника.

РЕЙТИНГ 5.3

Что касается главной завлекалочки 1944: Battle of the Bulge, кампании, то она разделена на три части: продвижение союзников от Нормандии к границам Германии, собственно битва за Выступ и операция "Нордвинд". Каждая миссия описывает некую реальную заварушку, и сообща они, по идее, должны составить у игрока цельное представление о тех событиях. Но это только по идее, поскольку чередующиеся зачистки карты то силами Вермахта, то звездно-полосатой толпой создают лишь ощущение каши.

Сами бои страдают теми же недостатками, что были характерны и для D-Day. По-прежнему балом в игре правят танки, пехота лишена гранат и в массе своей абсолютно бесполезна (за исключением редких особей, вооруженных базуками и огнеметами), ремонтники чинят технику с той же ужасающей быстротой, а AI противника по привычке игнорирует ваши действия. Например, вражеские юниты никак не реагируют на прорыв собственных оборонительных позиций, позволяя вам беспрепятственно заходить им в тыл. И если в D-Day эти минусы можно было оправдать сжатыми сроками разработки (игре кровь из носу надо было успеть к 60-летию высадки союзников в Нормандии), то недосмотр интексовцев уже объяснить никак нельзя. Но с другой стороны, что вы хотели от компании, предпочитающей брать свое не качеством, а количеством?



Представляете, эта 40-мм пукалка на колесах сумела уничтожить в чистом поле "Пантеру". Что это: случай, сказка али анекдот?

PRISON TYCOON

Жанр Tycoon **Издатель** ValuSoft **Разработчик** ValuSoft
Рекомендуется Pentium 4 1 ГГц, 128 Мб RAM, видеокарта 32 Мб
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.valu-soft.com

Не подумайте, что тут перебивают номера на двигателях. Обычная трудотерапия

Докатились. Мало нам разных "Крестов" и федеральных исправительных учреждений штата Висконсин, теперь чувство неотвратимого наказания за содеянное не будет покидать даже обычных игроков в компьютерные игры. Правда, это совсем мягкое напоминание, потому как вам предстоит сыграть роль всего-навсего начальника тюрьмы, стремящегося, во что бы то ни стало, наставить на путь истинный сотню-другую заключенных.

РЕЙТИНГ 3.0

Дано: относительно свободная территория, определенная сумма денег и куча возможностей для постройки самых разнообразных зданий, начиная с бараков и заканчивая кинозалами и больницами. Надо получить: для начала десяток, а по мере возрастания сложности - сотни ангелочков, которых теперь под страхом попадания в вашу тюрьму не заставишь и приблизиться к холодному оружию и частным территориям.

Вся работа игрока состоит в том, чтобы построить домишко, накидать туда разных комнат и ждать, пока кто-то из зеков не завопит "Мама, я больше не буду!". Персонал нанимать нельзя, нужный человек сам материализуется, когда надо, увольнять тоже некого. Вот так и сиди, пока что-нибудь не случится.

Дополняет все это злодейство ужасно некрасивый антураж, кубические люди внутри ограды, двигающиеся, как зомби, и убогий интерфейс. Идем отсюда, здесь плохо пахнет.

Будни последователей оранжевой революции. Или ее противников, точно сказать нельзя

ПРИНЦ КРОВИ

Бригада E5 Новый Альянс

Гнэл УНАНЯН

Свистят они, как пули у виска,
мгновения, мгновения, мгновения.
К/ф "Семнадцать мгновений весны"

Жанр RPG/Тактическая стратегия **Издатель** 1С, Strategy First **Разработчик** Апейрон **Рекомендуется** Pentium 4 1 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 32 Мб **Количество дисков** 2 CD **Сайт** games.1c.ru/e5

Что ни говори, а гены пальцем не размажешь. Отпрыска знаменитой фамилии Jagged Alliance видно за версту и без всяких удостоверяющих личность документов. Этот шквальный геймплей и глубочайшую проработку игровой механики не спутаешь ни с чем. У "Бригады E5" было все, чтобы стать мега-игрой высочайшего класса: новаторские идеи, талантливые и знающие авторы, масштабность замысла, тщательная и добросовестная работа на всех этапах разработки. Не хватало только одного: пяти-шести миллионов долларов бюджета, что очень и очень жаль. Тем не менее, официальные наследники легендарной серии могут теперь сколько угодно размахивать сертификатами, демонстрировать фирменное лого и подпрыгивать на кривых ножках - привлечь к себе внимание им уже вряд ли удастся. Что поделать, такова судьба всех культовых игр: лицензию на право называться продолжением серии выдают фанаты, а не правообладатели громкого имени.

Вряд ли кто-то в России знает о тактических стратегиях больше, чем главный дизайнер "Апейрон" Юрий "Yurg" Бушин. Вряд ли кто-нибудь потратил больше времени, размышляя о том, какой должна быть идеальная тактика. Те, кто регулярно посещал его сайт "Вольный стрелок", знают, насколько Юрий в курсе рассматриваемого предмета. Этот простой факт лежит в основе того, что "Бригада E5" представляет собой невероятно продуманный продукт, целостность и законченность концепции которого поражает воображение. Дизайнерские решения кажутся простыми и лежащими на поверхности, но, хорошенько подумав, понимаешь: чтобы придумать и сотворить все именно так, надо было переосмыслить всю доступную информацию о жанре и собственными руками пощупать все, что было сделано в мире до сей поры.

Стрельба наперегонки

Попытки как-то оживить классический turn based геймплей предпринимаются достаточно давно. Сначала на смену полностью пошаговой схеме пришла гибридная система, где в отсутствие противника игра переходила в реалтайм. Потом появились различные вариации на тему ограниченного по времени хода, настраиваемой паузы, но все это были полумеры. Причем все разработчики тактик упорно цеплялись за очки действия (Action Points), давно уже ставшие ненужными. Просто удивительно, что никто до сегодняшнего дня не додумался заменить AP на секунды. Это же так логично: на каждое действие должно тратиться время, а не какие-то там абстрактные очки! Помимо того, что игровая механика становится гораздо понятнее, реализуются преимущества одновременности происходящего. Что ни говори, а главным недостатком пошаговой системы было то, что во время хода противника приходится сидеть и скрежетать зубами. Придуманная еще братьями Голлоп оговорка "перехват хода" несколько смягчала эту несправедливость, но не искореняла ее.

Метко брошенная граната решает две трети проблем

Вот такие в тропиках охранники банков. Судя по предмету в руках, девушка очень жаркая

MP5A5 в комплектации "Ужас, летящий на крыльях ночи"

Видимо Полинеро находится южнее экватора. У нас, в северном полушарии, Луна обычно выше горизонта

Модели оружия на фоне остальных объектов смотрятся как бриллианты на дерюге. Это ли не любовь?

В "Апейрон" поступили радикально: вырезали AP как класс и задали каждому действию измеренную до сотых долей секунды продолжительность. Гибко настраиваемая пауза позволяет останавливать время по любому значимому событию. Впрочем, для тех событий, которые не кажутся вам важными, можно ограничиться показом сообщения в виде соответствующей случаю иконки. Похожая игровая механика встречается не только в тактических стратегиях, подобный боевой алгоритм применяется во многих RPG. Но тут ведь что важно? Нужно сделать так, чтобы игроку было для чего останавливаться. Если AI не способен оказать существенное сопротивление, то человек выключает все настройки паузы и процесс вырождается в реалтаймовую аркаду. Если же уровень противников таков, что зевать нельзя, то игрок вынужден назначить паузу на большинство событий и вернуться к фактически пошаговой системе. Только вот продолжительность каждого хода получается произвольной. Предлагаю впредь называть такую разновидность пошаговой механики Random Turn Based (RTB).

Естественно, чем выше статистика и навыки персонажа, тем быстрее он выполняет те или иные действия. В любом случае все зависит от скорости. Особенно это важно при стычках на короткой дистанции, где все решают доли секунд. Пистолет с лазерным целеуказателем (ЛЦУ) способен нашпиговать противника свинцом еще до того, как тот изготовится к выстрелу. Бой на средних дистанциях тоже существенно отличается от классического. Например, на произведение прицельного выстрела из АКС-74У уходит примерно три-четыре секунды. За это время противник может успеть а) убежать, б) спрятаться или в) полоснуть очередью от бедра так, что мало не покажется. Поэтому планировать действия в бою надо на два хода вперед. RTB-механика влияет и на применение гранат. Научиться правильно вычислять момент и дистанцию броска по набегающей группе противников довольно сложно. В идеале граната должна быть брошена в точку, где враги окажутся через время, затраченное на бросок, и взорваться в момент падения. Но, во-первых, не все гранаты имеют контактный взрыватель, и взрыв не всегда происходит в момент падения. А во-вторых, AI обучен убегать от летящей гранаты. Мне пока не приходилось пользоваться гранатометами, но думаю, что и здесь механика RTB внесет свои поправки в процесс.

В "Бригаде Е5" ничто не происходит сразу, любое действие требуется планировать заранее. Именно это вносит в геймплей новую струю, заставляя игрока отбросить излюбленные тактические приемы и придумывать новые. К сожалению, AI никак нельзя причислить к гениям тактики. Есть ситуации, когда компьютерные бойцы совершенно теряются. Например, если у вас есть пара стволов с глушителями, то вы можете практически безнаказанно отстреливать противника с вечера до утра. Это я к тому, что AI ориентируется либо визуально, либо на слух. Организовать прочесывание местности в условиях, когда неизвестно кто стреляет неизвестно откуда, он не в состоянии. В начале игры даже

Вон та кучка трупов в синем - это последние в стране люди, сомневавшиеся в том, что АКС-74У лучше Uzi

Опасайтесь прилавков: в них можно застрять навечно

Вот он - гроза и погибель всех, кто не с нами

Неумелое обращение с "Мухой" смертельно опасно для стрелка

может показаться, что бои слишком легкие и что играть неинтересно. Но не спешите начинать заново на более сложном уровне. Как только противник обзаведется приличным оружием, сложность боевых действий возрастет на порядок. Если враги видят вас или слышат ваши выстрелы, то ожидайте планомерного наступления с охватом флангов и более-менее грамотным использованием ландшафта.

Из России с любовью

Больше всего в "Бригаде Е5" подкупает то, с какой любовью и усердием сделана эта игра. Просто сердце радуется, когда видишь, сколько души вложено буквально во все, от заставки и главного меню до мельчайших деталей геймплея. Здесь не все так гладко и чисто вылизано, как это бывает в играх опытных команд. Определенная угловатость наблюдается во всем: в мелких глюках, в некоторой нелогичности сценария, в местами корявых скриптах, но все это не портит общего ощущения, как не мешают мелкие буквы и плохая бумага читать взахлеб интересную книгу.

Движок не отличается богатством опций. Картинка, скажем так, простенькая, анимации схематичны, бойцы не умеют перелезать через заборы, а тем более взбираться на крыши одноэтажных зданий без помощи лестницы, вода отсутствует как класс, разрушаемость объектов крайне ограниченная. Видно, что денег на разработку супернавороченного мотора у "Апейрон" не было. Тем удивительнее, что разработчикам удалось втиснуть в такие узкие рамки огромное количество игровых фич! Буквально на каждом шагу наталкиваешься на что-то, что необходимо тактической стратегии как воздух, но до сих пор не встречалось. Например, введен режим движения с оружием наизготовку, почему никто до этого не реализовал такой нужной вещи? Или вот возможность перекатываться вбок. Неужели одни только апейронцы подумали о том, что возможность стрейфиться должна быть и в положении лежа? А почему нам не позволяли примерить обмундирование до того как будут заплачены деньги? Что мешало ввести на глобальной карте плавно изменяемый режим передвижения от стремительного марш-броска по дорогам до осторожного рейда в обход населенных пунктов? А движение в бою короткими перебежками, а режим стрельбы от бедра, а показ поля зрения и сектора обстрела? Таких мелких и, казалось бы, простых вещей в игре огромное количество. Когда сталкиваешься с ними, то кажется, что это логично и естественно, но ведь ни в одной игре до "Бригады Е5" такого не было!

Ответственно заявляю вам, что интерфейс в "Бригаде Е5" удобен до безобразия. Такого роскошного, гибкого, полного интерфейса не было со времен "Периметра". Все к вашим услугам, любое действие находится на расстоянии одного-двух кликов. Полным-полно всяких полезных функций типа сравнения двух видов оружия или показа будущей траектории полета гранаты. Всюду всплывающие подсказки, совершенно легальный вид из глаз (а не хитро выуженный из глубин конфигурационных файлов, как в сами знаете где). Отдельной похвалы заслуживает экран торговли. Тут можно произвести сколько угодно манипуляций: что-то продать, что-то купить, что-то примерить, посмотреть, сколько у вас будет денег после всего этого, прикинуть вес снаряжения, а потом от всего отказаться, вернуть в исходное положение и попробовать распорядиться средствами иначе. Функций так много, что некоторые выскользнули из поля зрения даже авторов. Например, нигде в мануале не написано, что в режиме наведения на произвольную точку (есть и такой) при нажатом Shift можно изменять высоту точки прицеливания над уровнем земли. Тот же прием поможет скорректировать траекторию броска гранаты.

Вряд ли стоит подробно останавливаться на системе генерации персонажей, их статистике и навыках. Отличия от JA здесь минимальны. Да и сама страна Полинеро, а также военно-политическая ситуация в ней сильно смахивают на Арулько, местами даже слишком.

Хочу обратить ваше внимание на развитую систему заданий. В каждом городе найдется три-четыре человека, готовых подкинуть вам работенку. Сюжетные квесты весьма разнообразны и иной раз заставляют крепко задуматься. Несюжетные же - в основном из серии "поди, подай, сопроводи". Однако ж деньги не пахнут, как известно, а содержать отряд на что-то нужно. Неплохим источником доходов являются гангстеры, которых полно на улицах городов. Если вы аккуратно их перестреляете и присвоите соответствующее имущество, то городские власти не будут в обиде. Старайтесь только не задевать гражданских и солдат, охраняющих различные учреждения.

Фото на вечную память. Улыбаемся, сейчас вылетит гранатка

Говорил же тебе, купим крутую тачку - девки сами сбегутся

Культ огнестрела

Команда "Апейрон" наверняка поголовно состоит в какой-нибудь Тайной Ложе Обожателей Огнестрельного Оружия. Ничем другим столь трепетное отношение разработчиков к оружейному арсеналу не объяснишь. Все образцы вооружения, амуниции, снаряжения и экипировки любовно и тщательно отрисованы и снабжены подробнейшим описанием. Характеристики каждой мало-мальски заметной железки скрупулезно приближены к реальным. Я просто-таки вижу, как художники и дизайнеры радовались, будто малые дети, вставляя в игру очередную модификацию H&K MP5 или какую-нибудь новомодную разновидность бессмертного изделия Михаила Тимофеевича Калашникова. А какая озвучка! Стрельба ласкает слух, как музыка, и будь я проклят, если не отличу "глок" от "беретты" с одного выстрела! Разнообразие стволов и всевозможных дополнительных устройств, а также патронов, мин, гранат и прочей милитаристской атрибутики затыкает за пояс любую игру жанра. Некоторые вещи оказались откровением даже для меня - старого наемника. Я вот, например, не знал, что на ружье Pancor Jackhammer можно поставить глушитель.

Пристрастие разработчиков к деталям вносит определенные тонкости и в сам геймплей. Думаю, не нужно объяснять, что MP5 с ЛЦУ и коллиматором - это совсем не то, что MP5 в базовой комплектации. Кстати, и ЛЦУ, и тактический фонарь можно включать и выключать, не снимая их с оружия, прямо в процессе боя. Однако дизайнерская мысль пошла еще дальше: в игру введены обоймы. Теперь, чтобы быстро перезарядить оружие в бою, вы должны иметь при себе снаряженный магазин, подходящий к данному оружию. В противном случае вам придется заряжать из коробки или "цинка", что дольше раз в пять. Кроме того, в один магазин можно набить патроны разных видов. К сожалению, нельзя чередовать их в произвольном порядке, но при помощи нехитрых манипуляций мне удавалось ставить в обоймы бронебойные и экспансивные патроны по несколько штук поочередно, что несказанно радовало противников, одетых в бронежилет.

Модель старения оружия также подверглась проработке и детализации. Параметр "Износ" показывает, насколько текущие характеристики оружия хуже стандартных (это можно увидеть на специальном графике в окне свойств предмета), он же определяет вероятность осечек или утыкания патрона. В нормальных условиях оружие изнашивается очень медленно, но есть два параметра, влияющих на скорость деградации. Во-первых, загрязненность, а во-вторых, перегрев. Грязное оружие изнашивается настолько стремительно, что можно "убить" новенький ствол буквально за пару боев. Кроме того, интенсивный огонь длинными очередями приводит к перегреву, особенно быстро перегреваются короткоствольные образцы типа "Бизона", "Ингрем" и семейства "Узи". Каждый выстрел из перегретого оружия приближает его конец в десятки раз быстрее, чем обычно.

Все образцы, имеющие складывающийся приклад, можно сложить. При этом не только уменьшается место, занимаемое оружием в рюкзаке, но и изменяются его боевые свойства: уменьшается время на изготовку к стрельбе, но вместе с тем и падает прицельная дальность.

Подробнейшей переработке подверглись не только само оружие, но и все принадлежности. Разнообразие глушителей, прицелов, обойм разной емкости, подствольников, а также гранат, мин и противотанковых средств оглушает играющего, как гром среди ясного неба. Все образцы детально описаны и имеют самое разное применение. Особенно радует выбор средств ведения минной войны. Обычно разработчики не балуют нас богатством вариантов, а тут... просто именины сердца какие-то. Причем реализовано все исключительно честно. Если обещано, что противопехотная мина M18A2 "Claymore" накрывает цели в радиусе 50 м, так будьте спокойны - накроет как положено. Вообще говоря, опытный подрывник с фантазией может разгуляться в Палинеро не на шутку, все возможности для этого имеются.

Хочется также упомянуть обмундирование. Помимо традиционных шлемов и бронежилетов, предлагается неплохой выбор поясов, подсумков, ранцев, жилетов. Каждая вещь имеет индивидуальный набор ячеек, так что конфигурация инвентаря может быть самой разной.

Говорят, вам счастье привалило?

Ну, вот и дождались мы праздника на нашей улице. Года ожиданий, надежд и ностальгии по прекрасному миру изысканных перестрелок, ночных диверсий и хитроумной ликвидации превосходящих сил противника не прошли даром. Наконец-то появилась игра, которая не только продолжает лучшие традиции жанра, но и развивает идеи классиков, продвигая тактические стратегии вперед. Гарантирую, что, играя в "Бригаду Е5", вы очень долго будете обнаруживать все новые и новые тонкости геймплея. Я вот, например, только что узнал, что нельзя перекатываться с ранцем на спине. Теперь снимаю его перед каждым боем. Уверен, что это не последнее мое открытие. Глубина и детальность игровой механики "Бригады Е5" обещают вдумчивому и внимательному игроку не один месяц абсолютного погружения в мир игры. А теперь извините, мне пора готовиться к налету на банк в Сан-Мигеле.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0.40
Графика	7	x 0.20
Звук и музыка	9	x 0.10
Оригинальность	9	x 0.20
Ценность для жанра	9	x 0.10

ИТОГО: **8.6**

L.A. Rush

Александр КРАСНОВ

БЕЗ ТОРМОЗОВ

Откройте дверь отмычкой или разбейте стекло, затем мощным усилием на руле сломайте штатный блокиратор рулевого вала или подберите ключ к замку зажигания... Курс начинающего автолюбителя

Жанр Racing **Издатель** Midway Games **Разработчик** Midway Games
Дата выхода Ноябрь 2005 **Сайт** larushgame.com

Честное слово, мы любим Midway Games. Хотя бы за то, что ее начальство не гнушается делиться наиболее лакомыми продуктами с нами, писишниками. Признайтесь, вам ведь тоже приглянулись на денек-другой относительно недавние кроссплатформенные экшны Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy и Area 51 (*см. обзор в позапрошлом номере*)?

Вырвать из вашей жизни еще более продолжительный отрезок времени теперь намеревается консольная аркада L.A. Rush, выходящая с пометкой "PC" в ближайшем ноябре. Идеальное время для заездов по солнечным округам Америки с сопутствующим уничтожением местных материальных ценностей.

Как явствует из названия, игроку предстоит разъезжать по ярчайшему городу западного побережья США - Лос-Анджелесу, включая его небезызвестные пригороды: Голливуд, Беверли-Хиллс и Санта-Моника. Не исключено, что разработчики в качестве пикантного соуса для своего блюда смоделируют какой-нибудь Convention Center (с вывеской "Midway" на нем) или незабвенный Малхоланд Драйв. Но не стоит ожидать дотошного воплощения "в цифре" "Фабрики грез" с фотореалистичными мусорными баками и аутентичными гражданами. Это ведь далеко не самое главное.

А самое главное - это то, что игрок в L.A. Rush освобожден от ржавых цепей линейности и получит полную свободу передвижения по городу без возмутительных экранов подзагрузки. Да, можно сказать, что все это удовольствие определенно смахивает на Grand Theft Auto или даже на True Crime (ведь там тоже был "почти настоящий" Лос-Анджелес), только без матерящихся негров и демонстрирующих таинства кунг-фу копов.

Вместо последних Midway предпочла отдающую несвежей голливудской продукцией историю про обычного калифорнийского обывателя, однажды лишившегося персонального автопарка на тридцать четырехколесных единиц техники. Игроку же предстоит вернуть в гараж все до единой машины (и желательно в рабочем состоянии), после чего каждую основательно затюнинговать и в конце концов обогнать в заезде коварных обидчиков-ворюг. Это и зовется у гонщиков сладким словом "месть". Куда там СиДжею и его черным друзьям с их замашками дешевых громил.

L.A. Rush, помимо будничных и неизбежных гонок с соперниками, обещает не менее будничные сматывания от моторизированных патрулей правоохранительных органов, выполнение смертоубийственных трюков и "танцевальные" мини-игры на лоурайдерах, которые, как мы надеемся, были в GTA: San Andreas вами особенно любимы. Да, не забудьте про такую неотъемлемую деталь любого мегаполиса, как дорожные "пробки" и плотное движение. Как вам, например, идея, что во время скоростной езды в таком вот дружеском потоке машин малейшая ошибка обязательно и неизбежно приведет к чудовищным авариям, летящим кубарем спорткарам и проливному дождю всевозможных запчастей.

Заглянем под занавес в гараж с автомобилями: лицензионных марок ожидается порядка 35 штук. К которым добавятся несколько концепт-моделей, впервые дебютирующих на мониторе. Учитывая, что, согласно пресс-релизу, все машины будут биться и crush'иться не хуже, чем шикарные тачки в Burnout III, количество действительно внушает уважение. Любопытно, кстати, в какое количество американских денежных знаков обошлась Midway бумажка с разрешением разносить вдребезги дорогущие авто от солидных производителей?

Одно только настраивает на пессимизм самых мрачных оттенков: саундтрек игры полностью отдан на растерзание недобрым молодцам со страшного канала MTV. 75 треков натурального черного рэпа способны довести до душевного расстройства даже тех, у кого и расстраиваться нечему. Остается надеяться, что после установки игры где-нибудь в ее недрах отыщется сокровенная папка "User's Tracks". Н

Было бы опрометчиво заваливаться в китайский квартал на таком... оригинальном авто. Триады могут вас не так понять

Вот чего не доставало в GTA: San Andreas!

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Корсары III

Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на абордаж лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!

© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2004 Акелла. Все права защищены.

1С ФИРМА «1С»

Акелла

EA SPORTS Cricket 2005

ТАК ВОТ ТЫ КАКОЙ, СЕВЕРНЫЙ ОЛЕНЬ

Владимир ЧАПЛЫГИН

... Например, Дэйвид Бун из Новой Зеландии - один из самых известных игроков в крикет и ярый алкоголик. В 1988 году он проблевался на поле (по разряду - что-то типа Уэмбли для футбола) на международном матче, после чего набрал самое большое количество очков и стал лучшим игроком матча.
Постинг Ildar от 19.07.04 на форуме сайта ugolock.ru

Жанр Спортивный симулятор **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** HB Studios **Рекомендуется** Pentium 4 1.5 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков 2 CD **Сайт** www.eaplay.com/australia/games/pc/cricket

Руководство Electronic Arts спит и видит, как у него получится прибрать к рукам все виды спортивных соревнований. Уже получены эксклюзивные лицензии на американский футбол, идут соответствующие переговоры с НБА. Но это всего лишь одно из направлений политики крупнейшего в мире североамериканского издательства. Параллельно в свет выходят игры, симулирующие все новые и новые виды командных состязаний. Несколько месяцев назад компания HB Studios достала с пыльных полок провальный сериал Rugby и изменила его до неузнаваемости. Этим летом настал черед крикета.

Введение в тему

Подробно рассказывать о премудростях игры в крикет мы не будем: его правила сведены в книжечку с 20 страницами убористого текста. Пройдемся по базовым принципам. Имеется травяное овальное поле размером 80 на 60 метров. В середине на расстоянии 20 метров друг от друга установлены две небольших калитки.

Играет две команды по 11 человек. На вооружении у спортсменов находятся веслообразные биты. Цель - бросками мяча (23 см в окружности) первым разрушить калитку соперников. Те, в свою очередь, стараются сохранить ее в неприкосновенности. Продолжительность матча может доходить до нескольких часов. Со стороны крикет больше всего напоминает нашу лапту или же американский бейсбол. И там, и там есть пробежки, выбывания игроков и, конечно же, удары битой по мячу.

Невиноватая я...

Разработчики, не мудрствуя лукаво, взяли за основу свой предыдущий проект и внесли в него минимальное количество изменений. Поменяли размеры поля, нарисовали другие рекламные щиты и вместо регбистов вывели на поле крикетистов. Все остальное осталось в первозданном виде. Взять хотя бы интерфейс - вылитая копия Rugby 2005, точно так же выполненное окно формирования состава команды, сходный режим создания игрока по своему образу и подобию, даже шрифты заголовков меню совпадают. И винить за это разработчиков ни в коей мере нельзя. Зачем менять шило на мыло, если есть хорошо зарекомендовавшая себя концепция.

Качеством графики нынешняя версия отличается от прошлогодней, как небо от земли. Теперь каждый спортсмен может похвастаться собственной мимикой и характерными индивидуальными повадками. Значительно улучшилась степень детализации стадионов и болельщиков на трибуне.

Дисбаланс

Пожалуй, главным коньком и одновременно ахиллесовой пятой Cricket 2005 является физическая модель. Создается такое ощущение, что в погоне за тотальным реализ-

Судьи теперь ходят с мобильными телефонами

мом разработчики забыли о таком немаловажном понятии, как сбалансированность. Почему-то атака все время превалирует над обороной. На геймплее это сказывается следующим образом. Играть за подающего мячи боулера достаточно просто: на помощь приходят несколько вариантов броска и полоска с силой замаха.

С бэтсменом дела обстоят значительно сложнее. Как ни изгаляйся, но удачно отбивать мячи на приличное расстояние получается крайне редко, да и чаще всего они летят сопернику прямо в руки.

В целом попытку спортивного отделения Electronic Arts закрепиться на новом пространстве следует признать удачной. HB Studios произвела на свет добротный продукт с небольшим количеством погрешностей.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x 0,35	
Графика	8	x 0,15	
Звук и музыка	7	x 0,55	
Реализм	8	x 0,65	
Ценность для жанра	6	x 0,25	
ИТОГО			**6.9**

Размахнись рука, раззудись плечо

Герой матча крупным планом

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

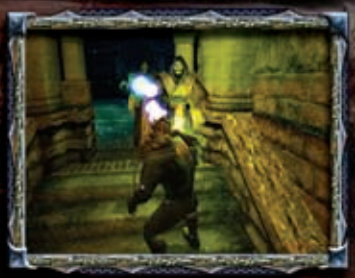
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Ролевая игра от создателя великой серии Wizardry

Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
Ищи игры с такой
наклейкой
на коробке!

Подробности - на
http://priz.1c.ru

DUNGEON LORDS



© 2005 Heuristic Park, Inc. Все права защищены. «Heuristic Park» и логотип Heuristic Park являются торговыми марками Heuristic Park, Inc. Атланта, США. Данный продукт содержит программные технологии, лицензированные у GameSpy Industries, Inc. © 1998-2005 GameSpy Industries, Inc. Используется средство Miles Sound System © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется средство Bink Video © 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется средство Granny Animation © 1999-2005 by RAD Game Tools, Inc. Все остальные наименования и логотипы являются зарегистрированными и/или торговыми марками их законных владельцев.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Cross Racing Championship 2005

Reckless Driver

Симуляция фантазии

Жанр Автосимулятор **Издатель** Project 3, 1C **Разработчик** Invictus **Рекомендуется** Pentium 3 1000 Hz, 256 Mb RAM, 3D-видеокарта
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.crc-game.com

Я всегда с недоверием относился к автомобильным игрушкам, которые, претендуя на звание симулятора, предлагают погоняться на вымышленных машинках. Считайте меня занудой, но как можно достоверно имитировать то, чего не существует в природе?

Надо заметить, что очень часто такого рода скепсис оказывался стопроцентно оправданным. Можете вспомнить хоть один нелицензионный симулятор "всех времен и народов"? Даже не пытайтесь, все хиты основаны на реально существующих автомобилях и гоночных сериях. Разработчики таких игр имели под ногами твердую почву, на которую опирались в процессе расчета физической модели.

Вот почему новое произведение от Invictus под названием Cross Racing Championship 2005 не вызвало энтузиазма. Громадье заявлений и обещаний, которые стоят на довольно непрочном фундаменте из целого парка вымышленных автомобилей. Итак, повторит ли новая игра ошибки предшественников?

Скукотища...

В своем время "Навигатор" достаточно подробно расписал особенности Cross Racing Championship 2005. В общих чертах концепция игры представляет собой следующее. Существует шесть классов автомобилей, среди которых можно выделить основные группы: легковые машины, джипы, багги, олд-таймеры и кабриолеты. Начать придется с самой хилой "легковушки", победами и подиумами пробивая себе путь в высший свет, к мощным машинам и интересным трассам. Процесс продвижения по основному режиму, "карьере", до банальности прост и незатейлив. Сперва доступен один трек, потом появляется следующий, потом открывается пара новых классов со своими трассами, и так далее - до победного конца. Скучно и избито. Вероятно, ставка была сделана не на организацию игрового процесса, а непосредственно на геймплей. Дескать, основные события развернутся не вокруг гонок, а на их протяжении. Что ж, будем верить.

Какие еще возможности таит в себе режим карьеры? Скажу сразу - банальные. Возьмем, например, автомобиль. Что можно сделать с ним в промежутке между гонками? Стандартные и мало кому нужные возможности позволяют назначить одну из нескольких раскрасок (прямо скажем, не ахти каких), изменить количество наклеек на борту. Выбрать один из имеющихся (довольно странных, про-

За рулем багги довольно-таки непривычно. Да и управляется автомобиль не ахти

Зато на багги можно преодолевать водные преграды!

Некоторые трассы особенно живописны

Этот лаконичный экран позволяет провести настройки и усовершенствовать машину

шу заметить) видов резины. Интересно, как вам понравятся названия покрышек типа "битум" или "вне дороги"? Определенно, нашим локализаторам все еще есть, к чему стремиться и куда расти - "криво" переведенных реплик предостаточно. Впрочем, все фразы понятны, что хорошо само по себе.

Далее можно проапгрейдить кузов, мотор, подвеску, тормоза, изменить тип привода. Все усовершенствования появляются сами по себе после победных гонок. Никаких магазинов и товарно-денежных отношений. Зачем отвлекать игрока от главного - гонок?

Оно, конечно, верно. Коли проект претендует на звание симулятора, то, наверное, может "забивать" на общепринятые нормы и стандарты, выдавая не самый красивый интерфейс и

невнятную рок-музыку. Мы же на данном этапе должны признать, что по части построения игрового процесса и по предложенным возможностям Cross Racing Championship 2005 находится на довольно примитивном уровне.

Лояльность

Перед началом каждой гонки нас предупреждают о коварстве трасс, подсказывая, какие участки наиболее опасные, где нужно сбросить скорость и, вообще, как правильно вести автомобиль. Первое, на что я обратил внимание, - возможность всегда и везде делать перезапуск заезда! Удобная штука, одобряю, а единственное, что огорчает, - время на загрузку трассы могли бы сделать короче. Еще одна любопытная фича - возможность в процессе "рестарта" изменить уровень сложности. Отрадно также, что игра подробно расписывает, какие изменения вносятся, если выбран тот или иной уровень. Всего их четыре, в самом несложном вырублены функции реализма, кастрирована модель повреждений, упрощено поведение машины и способности компьютерных оппонентов. На самом правдоподобном включается вид строго изнутри автомобиля, передачи надо переключать вручную, соперники мгновенно становятся асами, а машина ведет себя так, словно совершенно не понимает, чего от нее хочет добиться этот "ламер" за рулем.

Столь лояльное отношение к процессу изменения реализма имеет неоспоримые плюсы. Такие, например, как возможность плавно менять сложность в любое время. Чувствуете, что соперники стали слабы - вперед в меню, перематывать парочку соответствующих "пунктов". Ой, теперь они невероятно сильны - можно смело уменьшить сложность.

С противником можно разделаться так...

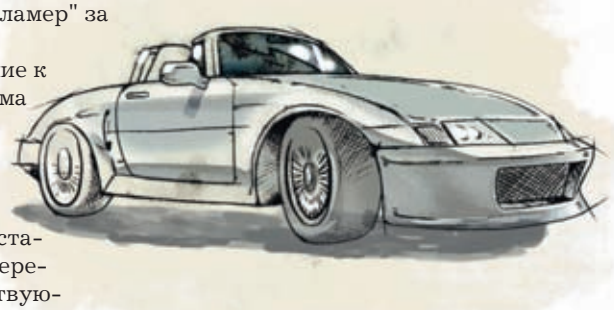
...Или так...

...Главное - самому после этого остаться целым...

Псведосим?

Итак, симулятор несуществующего запущен, проверим, насколько он "реалистичен". Первой машинкой становится небольшой трехдверный хэтчбэк, очень напоминающий пропорциями Citroen Saxo. Кстати, все машины похожи на какие-то реальные прообразы. Джипы смахивают на Mitsubishi Pajero, полноприводная легковая модель - вылитая Audi Quattro. Значит, у создателей все-таки были реальные ориентиры. Что ж, это обнадеживает.

Первые метры за рулем переднеприводного слабосильного хэтчбэка показали странность физической модели. Машина весьма необычно поворачивает - к этому надо привыкнуть.



Cross Racing Championship 2005

Весьма оригинальный ракурс, не находите?

Это не пули, а части врезавшихся машин. Для пущего эффекта

Создается впечатление, что задняя ось едет за передней с небольшим опозданием - машина поворачивает не "всем телом", а водит "носом". В общем, как-то не по-симуляторски. В виражах автомобиль ведет себя тоже странновато, но уже понятнее. Под сброс газа прогнозируемо ввинчивается внутрь поворота, что позволяет уверенно атаковать затяжные скоростные виражи. Ручник работает вполне логично. После получаса тренировочных заездов к управлению не остается никаких вопросов.

Модель столкновений показалась вполне адекватной. Если машину раскачать неверным рулением, она тут же вылетит с трассы, и дальше просчет столкновений идет, как показалось, достаточно честно. Можно отделаться легким испугом, можно выполнить гораздо более внушительные уши, изуродовав тело автомобиля.

Еще один момент. Гонщик наделен признаками человека живого, что в частности выражается в задумчивости при переходе на реверсивную передачу. Такая задумчивость, быть может, покажется кому-то правдоподобной, только вот я, к примеру, сильно сомневаюсь, что профессиональный пилот не сумеет в секунды воткнуть нужную ему ступень.

А потом я пересел на полный привод. Играть стало неспокойнее. Пришлось заново переучиваться, так как автомобиль демонстрировал сильную избыточную поворачиваемость, при каждом удобном случае вставая поперек трассы. Поездка на багги понравилась меньше всего. Транспортные средства козлили и почти не слушались руля. Какой-то нервный игровой процесс...

Вообще, Cross Racing Championship 2005 проповедует раллийную идеологию. Покрытия трасс разнообразнейшие - лед, грязь, гравий, асфальт. Поэтому скольжения - стихия здешних болидов. Как следует потренировавшись, вы сумеете грамотно "выставлять" машину и проходить повороты в стиле Колина МакРея. Однако нет здесь динамики, ритма и драйва почитаемых раллийных имитаторов. Хотя какой-то свой шарм присутствует. В немалой степени - это заслуга оппонентов. Типичные агрессивные создания проявляют свои лучшие качества на самом сложном уровне. Они не упускают случая как следует дать нам в бок, едут быстро и качественно. Но, с другой стороны, оппоненты не могут ничего противопоставить нашим жестким атакующим действия, периодически оказываясь на обочине.

Да, игровой процесс увлекателен и местами интересен. Но, открыв новые классы, покатавшись на новых машинах, понимаешь, что большего игра тебе предложить не в состоянии. Как я и предполагал в самом начале статьи, Cross Racing Championship 2005 рад называться симулятором, но, увы, таковым не является. По сути, это классический полусимулятор, в котором некоторые атрибуты реализма выставлены напоказ и гипертрофированы, а другие (немаловажные) попросту проигнорированы.

Получаем по полной программе от некоего Карлсона. Соперники тут злые...

Он самый!

Зато графика симпатичная. Invictus сделали шесть разных локаций. Каждая - со своими характерными особенностями ландшафта и природы. Смотрятся трассы местами даже изумительно. Еще понравилась проработка кокпитов и вид от первого лица. Звук, по большому счету, средний, а вот музыка не поразила. Впрочем, музыка - это всегда субъективно.

Вывод же будет таким. Cross Racing Championship 2005 - очередная неудачная попытка создать имитатор на базе несуществующей реальности. Впрочем, это совсем не означает того, что сама игра получилась неинтересной.

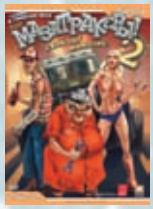
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0.40	ИТОГО
Графика	7 x 0.20	
Звук и музыка	7 x 0.10	
Реализм	7 x 0.20	7.0
Ценность для жанра	7 x 0.10	

Мазатракеры 2: Свободу мамочке!

ЗНАКОМСТВО С ТРАКЕРАМИ

Гнэл УНАНЯН



Redneck - пренебр., неотесанный человек, деревенщина.
Большой Оксфордский англо-русский словарь

Жанр Аркадные гонки **Издатель** Акелла, Empire Interactive **Разработчик** Eutechnyx **Рекомендуется** Pentium III 1,0 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 32 Мб
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.akella.com/ru/games/bmt2

Понять разработчиков, выпускающих продолжение культовой игры, несложно. Люди собираются додавить остатки наличных, по каким-либо причинам ускользнувшие от них после выпуска первой части, а также конвертировать в звонкую монету шумиху и восторженные рецензии. Но зачем, скажите на милость, делать сиквел игры, которая удостоилась оценок не выше "так себе" и "в общем-то, прикольно, конечно..."? Разве что в Eutechnyx готовятся к чемпионату по наступанию на те же самые грабли? Ну, что ж, тогда давайте потренируемся.

Матриархат в семействе Джексонов сменился полным бардаком. Мамашу упрятали в тюрягу за неуплату налогов. Заметьте, не за хранение огнестрельного оружия, неподобающее поведение в общественном месте или, скажем, хроническую езду по встречной полосе, а именно за сокрытие доходов, практически а-ля Аль Капоне! В связи с этим, задача игрока в лице одного из отпрысков (напоминаю: три жутких сыночка и лапочка-дочка) - мотаться по неприлично ограниченной карте, общаться с явно психически нездоровыми персонажами и торговать товарами типа "быстродействующие сливы" или "конский возбудитель", дабы на вырученные средства подкупить присяжных на будущем мамином суде. Процесс перетаскивания материальных бесценностей из точки А в точку Б слегка разбавлен мелким хулиганством на дорогах и враждой с ворватыми байкерами. Все ваши подвиги на поприще как обуздания преступности, так и попрания закона тщательно оцениваются и плюсуются к бонусу. Советую, однако, не увлекаться, поскольку опоздавшим в пункт назначения бонусы не положены, и все ваши геройства в таком случае пропадут даром. Помимо торговли, можно прилично заработать, выполняя разные задания, которые время от времени появляются у барменов. Через какое-то количество времени и заработанных денег можно будет заняться контрабандой (для этого нужно купить специальный апгрейд на грузовик), и тогда придется частенько давить полицейские машины, что тоже весьма прибыльно.

Всякие тайные тропы дальнобойщиков и различные примочки для машины, которыми так гордятся разработчики, ни к чему. Во-первых, потому что заработать мамке на свободу можно и без них, а во-вторых, потому что никакие "папанские нитро" и "кенгурятники" не спасают от скуки. Через десяток-другой ходок перестают развлекать даже вполне симпатичные пейзажи, и не остается ничего другого, как начать бессмысленно крушить все подряд. Когда же надоест и это, смело ищите в меню пункт "Удалить" и нажимайте, не раздумывая.

Маман Джексон умудрилась протащить в камеру рацию, и теперь она периодически шлет нам родительские благословения типа, жутко гнусавя и старательно коса под Володарского: "Эй, чувак, кончай фигней страдать! Давай зарабатывай бабки и вытаскивай меня отсюда, а то я всю задницу тут отсидела уже!" Если вышеприведенный гэг не вызывает у вас гомерического хохота, то можете перелистнуть страницу и спокойно проходить мимо "Мазатракеров 2". Ничем другим эта аркада, бесстыдно называющаяся гонками, не примечательна. Если же припечет побуянить на тягаче, езжайте в Сан-Андреас, там это намного веселее.

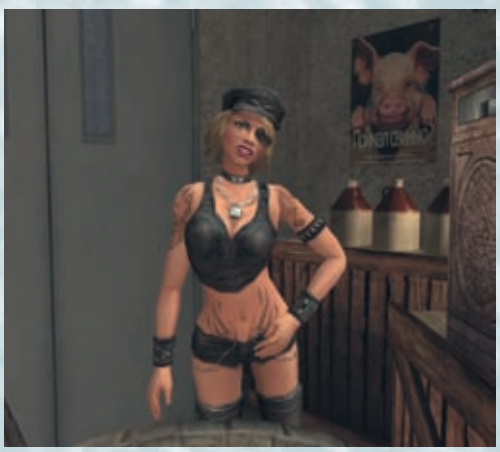
Тем же, кто считает, что "Батхед умнее, а Бивис зато красивее", сообщаю: "Клевая игруха, чувак, хе-хе. Там полно телок с вот такими буферами и все они говорят "пиписька". И еще там есть легавые, байкеры и инопланетяне. Их можно мочить, ну и все такое... и за это типа даже бабки платят хе-хе, хе-хе, хе-хе... "

Атака элиенов неприятна прежде всего тем, что надпись "НЛО Атака" закрывает обзор

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5	x 0.35	ИТОГО
Графика	6	x 0.15	
Звук и музыка	6	x 0.55	
Реализм	6	x 0.65	5.5
Ценность для жанра	5	x 0.25	

Это вот одна из присяжных. Видимо, их подбирают под стать обвиняемой



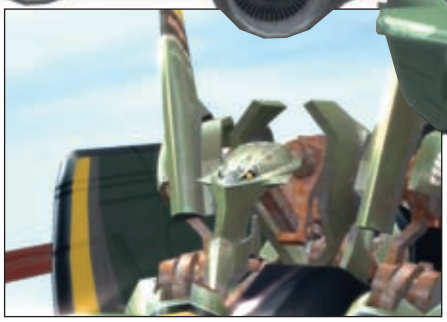
Powerdrome

Гнэл УНАНЯН

СИЛЬНОГОНКИ

Жанр Arcade Racing **Издатель** ZOO Digital Publishing **Разработчик** Argonaut Games
Рекомендуется Pentium 4 2,0 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 1 CD
Сайт www.zoodigitalpublishing.com

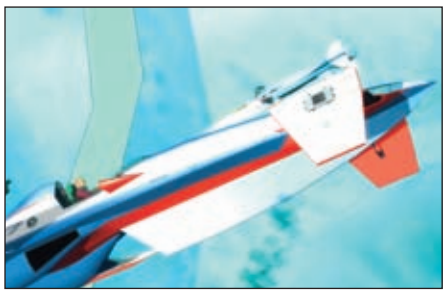
А вы знаете, что делают фанаты Формулы-1, когда насмотрятся "Звездных войн"? Нет, люминесцентными лампами они друг с другом не сражаются, это теперь уже немножко из другой оперы. Они собираются группами по несколько человек и начинают ваять всякие футуристические гонки на экзотических аппаратах, непременно без колес и на реактивной тяге. И что характерно, у них это недурно получается.



А вы знали, что генерал Гривус до военного училища был гонщиком?

Вообще говоря, игра под названием "Power Drome" впервые появилась на ПК в 1989 году. Разработчиком был некто Майкл Пауэлл, издала это дело Electronic Arts. Наворочченная по тем временам EGA-графика и вид от первого лица, помню, повергли меня в благоговейный трепет, и я хранил дискетку с игрой в специально склеенном из твердого картона конверте, что само по себе было признаком невероятного почтения. До этого подобной чести удостаивались только Mechwarrior и F-19 Stealth Fighter. Ну, так вот, в этом Power Drome надо было гоняться на аппаратах, сильно смахивающих на "Кобру" из Elite, по всяким хитрым трассам, при этом грамотно пользуясь нитро-гипер-меганаддувом и вовремя прочищая кислородные фильтры, без которых, сами понимаете, - никуда. Рассказываю я это к тому, что за прошедшие (ох, е-мое!) шестнадцать лет ничегошеньки в игровом процессе не изменилось.

В наличии имеется с десяток аппаратов, различающихся массой, максимальной скоростью и управляемостью. Также имеется двадцать четыре трассы различной сложности, все как на подбор исключительно красивые и оригинальные. А дальше все просто: прыгаем в кокпит, педаль газа в пол и - вперед. Вообще-то имеется еще и коробка передач, но поскольку она всего двухскоростная, а передачи довольно длинные, то можно с чистой совестью поставить ее на автомат и не заморачиваться. Зато вот грамотно использовать избытки энергии жизненно важно. Когда машина идет под горку или по инерции, или не на полном газу, генератор накапливает энергию и заряжает дополнительные батареи. Использовать этот запас можно либо на включение бустера, либо на ремонт повреждений. Причем в момент ре-



...А еще, уважаемые сотрудники автосервиса, нарисуйте мне сбоку на болиде небольшой флажок России

ДТП на трассе Экополис - Индустриальный кластер "Бета -16"

Т-а-а-к... и кто из нас двоих не в ту сторону летит?

Powerdrome

монта движок вырубается на пару-тройку секунд, и скорость ощутимо падает. Модель повреждений (впрочем, как и вся физика в игре) довольно своеобразная: можно впечататься в бетонную колонну на полной скорости и ничего особенного не будет, а вот если вас кто-то догнал в зад... Поврежденная машина хуже тянет и прилично трясется на поворотах, так что ремонтироваться придется регулярно.

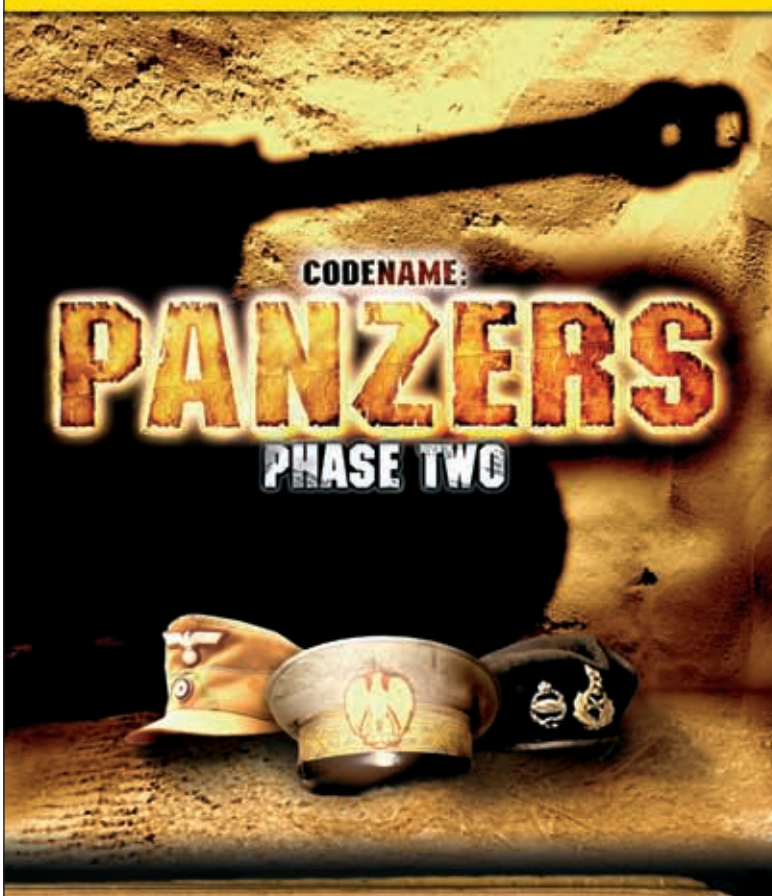
Что касается внешнего вида, звукового сопровождения и удобства интерфейса, то сделано все на твердую "пятерку" (естественно, с поправкой на консольное происхождение). Правда, во время гонки по сторонам особенно не посмотришь, ибо скорости приличные. Однако же потом, на повторе можно оттянуться по полной, благо запись перематывается вперед и назад, ставится на паузу, камеры меняются, в общем, все как в нормальной Формуле. Управление мягкое и полностью настраиваемое. Поддерживается не только клавиатура и геймпад, но и мышь с джойстиком. Кстати, вот именно с джойстика, на мой взгляд, удобнее всего рулить.

Прощальный подарок Argonaut Games оказался воистину королевским. Игра получилось яркой, удобной и захватывающей. Только не играйте подолгу, особенно перед сном, а то будете потом как я - до самого утра мчаться по подозрительно знакомой трассе, поглядывая то на карту, то на индикатор повреждений.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40	ИТОГО
Графика	9 x 0,20	
Звук и музыка	8 x 0,10	
Управление	8 x 0,20	8.1
Ценность для жанра	7 x 0,10	

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА



Codename: Panzers, Phase Two — стратегия в реальном времени, действие которой происходит в период Второй Мировой войны. Как и первая игра серии, она состоит из трех кампаний, в каждой из которых события освещаются с разных точек зрения: от лица представителей стран Оси — Италии и Германии, Союзников — Англии и Америки и югославских партизан. В каждой главе вы встретитесь как с уже знакомыми, так и новыми героями сражений

Основные особенности:

- 3 кампании, в числе которых югославская
- новые герои и новая нация — Италия
- новые районы боевых действий: Африка, Италия, Югославия
- новые стратегические возможности в ночных миссиях: выключите свет у своих войск и ошеломите врага внезапной атакой
- сотни новых строений и объектов
- более 20 новых юнитов
- сотни заданий — как основных, так и дополнительных и даже секретных
- разные способы прохождения каждой миссии
- новый кооперативный режим в многопользовательской игре
- полная свобода по модификации игры в приложенном редакторе

1С ФИРМА «1С» NIVAL INTERACTIVE

© 2005 CDV Software Entertainment AG. Все права защищены. CDV, графический знак CDV и Codename: Panzers, Phase Two являются товарными знаками CDV Software Entertainment AG или Stormregion. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены. Исключительное право на распространение на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит ЗАО «1С».

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07, admin1c@1c.ru, www.1c.ru

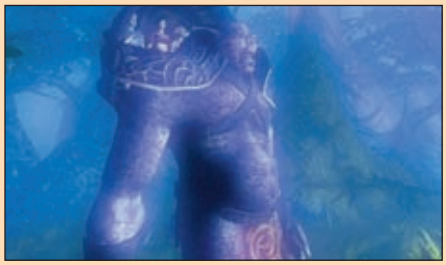
Остап МУРЗИЛКИН

HERR DER RINGE

- Знаешь, что делает Брайан Фарго?
- Конечно. Он делает игру Bard's Tale.
- Нет! Он играет в "испорченный телефон" с жанром RPG!

Жанр RPG/Adventure **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Silent Dream **Дата выхода** III квартал 2006 **Сайт** www.grotesque-game.de

Жанр RPG, издревле считающийся самым подверженным штампам, стереотипам и клише, сейчас вступает в эпоху постмодернизма. Один за другим появляются проекты, обыгрывающие, переосмысливающие и пародирующие наследие махровых "ролевок". Ярчайший пример настоящего - разработанная знаменитым Брайаном Фарго Bard's Tale - ирония над драконами, принцессами, Избранными, переизбранными, спасением мира и прочим мусором. Ярчайший пример будущего (далекого будущего, ведь релиз намечен на третий квартал 2006 года) - немецкая игра Grotesque.



Гигантский тролль, подрабатывающий таксистом, - это сильно. Так сильно, что даже Роберт Де Ниро отдыхает

Название, как выразился бы Чехов, "говорящее". Гротеск - это такой литературный, живописный, киношный, словом, изобразительный прием комического, абсурдного преувеличения. Цель разработчиков из немецкой студии с замечательным названием Silent Dream (не поленись эти ребята сделать английскую версию сайта, об игре мы бы знали гораздо больше) - создать RPG-шарж, пародию на скисший и забродивший жанр. Но там, где Брайан Фарго ограничился легкомысленным "цитатником", немецкие демиурги не останавливаются. Они готовят полноценную RPG с огромным миром, сотнями персонажей, нелинейным сюжетом, продуманной системой развития персонажа и шикарнейшей графикой. Бард, в твоем доме скоро будет играть музыка, но ты ее не услышишь...

И смех, и грех

В мире Grotesque гротескно все. Главный герой - страдающий амнезией пришелец в магическое Средневековье (1133 год нашей эры) из настоящего, изображающий из себя янки при дворе сами-знаете-кого. Зовут Роджером, кстати. А в описании на немецком сайте сказано, что Роджер "веселый" и любит тяжелую музыку. Компанию веселому Роджеру составляют колоритные NPC. Эльф Лего Ларс, подрабатывающий супермоделью и в связи с этим имеющий весьма пикантные перки и скиллы. "Хиппимаг" Металмерлин, который знает заклинание Hip Hop Hokus Pokus и одевается так, что большинству "готов" и не снилось. Их спутник - восточный воин, которого все зовут Принц Перверсии - обучен стольким акробатическим приемам, что Принц Персии с досады не прочь сменить гражданство. Самый обаятельный NPC - татуированный орк по имени 2Pac. Будет ли он чеканить речитатив и застрелят ли его в конце путешествия (или в середине, как Боромира), покажет время. Еще есть некий полубог Святой Аватар, вооруженный, цитата, "трехметровым мечом", и аристократический упырь Данклод, служащий богине Шамаре и очень страдающий, если его не называют "мосье".

И все эти замечательные люди - ни в коем случае не клоуны, а полноценные персонажи: с инвентарем, характеристиками, заготовленными скриптовыми сценами и многосложными диалогами, отношением друг к другу и ролью в сюжете. Как в Planescape.

Окрыленные разработчики распространяют гротеск на весь сюрреалистический мир игры. Здесь орки выступают в роли гангстеров, терроризирующих эльфов, сами эльфы демонстрируют на подиумах доспехи от кутюр, у героев (их тут зовут Богатырями) есть свой профсоюз (так что, выполняя квесты, помните о конкурентах), а вместо такси используются огромные тролли с табличной Taxi, прибитой ко лбу. В столь абсурдной вселенной поход в подземелье - типичный бизнес. Именно этим занимается герой. Но рано или поздно кто-то шепнет ему на ухо, что он, мол, Избранный, и скрипка сюжета запоет знакомую с детства мелодию: "Ты - типичный Chosen One, и только тебе под силу спасти этот мир". Дальше - больше. В путешествиях вам встретятся гигантские саблезубые грибы и сыроежки поменьше, шляпки которых напоминают головной убор Наполеона, а грустное выражение физиономий выдавит слезу из самого циничного Барда. Где-то у реки вы увидите две гигантские статуи каких-то древних королей (наглая цитата из

Саблезубые грибочки настораживают - не замешан ли в авантюре под названием "Гротеск" сам Американ МакГи?

Шлем, доспехи, щит, задницы - детализация экипировки просто замечательная!

У этой твари два рта, чтобы быстрее вас съесть, а не для пения дуэтом

"Властелина колец", но такой игре, как Grotesque, можно простить все), которые... показывают средние пальцы путешественникам! А местные жители травят непристойные байки про какого-то Herr der Ringe! Трепетно обожаемое каждым образованным ролевиком Древо жизни здесь парит в воздухе и прилюдно удивляется, как это оно до сих пор не рухнуло.

И главное: разработчики позиционируют свое детище как обоюдоострый сплав ролевой игры и адвентюры, разбавленный черным юмором (в чем мы уже убедились выше). Говоря об RPG, сотрудники Silent Dream подразумевают следующие источники вдохновения: Diablo, Gothic, серию Ultima (особенно, видимо, последнюю Ultima: Ascension), Baldur's Gate, Planescape: Torment, Final Fantasy и даже World of Warcraft. А адвентюрная часть будет сильно походить на - внимание! - гениальные серии Monkey Island и Diskworld. Причем игровая механика будет несколько отличаться от классической квестовой схемы собирания, комбинирования и применения различных предметов - подобные законы недееспособны на огромных ролевых пространствах. Насколько выражен в общем RPG-геймплее Grotesque-квест, пока непонятно.

Зато все ясно с ролевой частью. Держите целую золотую россыпь features! У обычных NPC будет свой "готический" распорядок дня. У напарников героя - индивидуальные характеристики и перспективы классового роста. Особое внимание уделяется ремеслам. Как в Fable, игрок сможет обзавестись дамой сердца и местом жительства - очаровательная "фишка" для отчаянных RPG-эскапистов. В монстрах обещали взрастить приличный искусственный интеллект: в бою они будут неплохо ориентироваться, отступать в случае чего, звать подмогу, пытаться заманить игрока в ловушку и преследовать его до победного конца. Сражения не обойдутся без фирменного "готического" фехтования. Помимо традиционных анонсов золотых гор, разработчики обещают весьма удобное управление и контекстные подсказки новичкам. Надеемся, все это чистая правда, и игрок не растеряется в бою и не погибнет под грудой всевозможных меню, начиная от инвентарного и заканчивая окошком магии, о которой, к слову, пока ничего не известно.

Будем ждать

При всей своей несерьезности "Гротеск" опирается на весьма внушительные технологии. На скриншотах царит буйство спецэффектов (динамическое освещение, мягкие тени, лицевая анимация), модели персонажей и детализация мечей, щитов, доспехов, одеяний и таких мелочей, как шлемы, амулеты и узоры на оружии - выше всяческих похвал. Среди монстров встречаются весьма занимательные экземпляры: одна помесь орка, мантикора и пивного рака чего стоит. Будет реализована смена дня и ночи и всевозможные погодные причуды. В мире Grotesque идут дожди, сияет солнце, задумчиво колышет листья деревьев легкий ветер. При этом обещан целый калейдоскоп локаций: вы посетите готические замки, сказочные города, будете путешествовать по морям, заглянете в сырые подземелья, умрете от страха в дремучем лесу, подниметесь на вершины высоких гор, побываете в степях и пустынях и чуть не замерзнете в местах, куда без валенок даже хоббитам лучше не соваться. Красочный движок носит гордое немецкое прозвище Wohlfühl и, видимо, сможет прокормить внуков разработчиков, если его продавать отдельно.

Увы, столь замечательная, красивая и остроумная игра простаивает без издателя. "Тихие мечтатели", впрочем, не отчаиваются: они уже подали объявление в газету "Из рук в руки" и подготовили демо-версию, которой завлекали потенциальных паблишеров на Games Convention. Разработчики не сомневаются в законе "кто ищет, тот обрящет" и продолжают с олимпийским спокойствием изобретать квадратное колесо под названием Grotesque.

Танита или Морское Приключение

Тайна пластилинового заговора

Александр ВАСНЕВ

А что это вы тут делаете?
К/ф "Добро пожаловать, или Посторонним вход воспрещен"

Жанр Пластилиновый квест **Издатель** Акелла **Разработчик** Trickster Games **Дата выхода** 2006 **Сайт** www.akella.com/ru/games/tanita

Редакция "Навигатора" неравнодушна к пластилину с давних пор, и нам всегда хотелось сделать из него что-нибудь этакое. Только все как-то не получалось, во всяком случае так было до того момента, пока мы не узнали о разработке веселой пластилиновой игры "Танита или Морское Приключение" (мини-превью о ней смотрите в августовском номере журнала - прим.ред.). Решив, что это знак свыше, мы связались с девелоперами и предложили им вместе слепить что-нибудь (под девизом "материал - ваш, руки - наши"), например, интервью. Исполнительный директор, а по совместительству и гейм-дизайнер Trickster Games Ярослав Краснов с радостью принял наше предложение.

Ух, ты! Какая рыбная сегодня погода

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА: **Привет, Ярослав! Как так получилось, что несколько человек, поклонников пластилиновой лепки, оказались в одном месте, в одно время, с одним и тем же намерением сделать игру? Может быть, это какой-нибудь заговор?**

ЯРОСЛАВ КРАСНОВ: Да, вы угадали, это действительно заговор: наша команда уже в течение года готовит небольшую пластилиновую революцию. Но мы просим об этом никому не рассказывать (*нет проблем, Ярослав. - прим. ред.*).

НИМ: **Ага, значит, наша догадка насчет заговора оказалась верна! Здорово, хотя не скрою, что на эту мысль нас натолкнуло название вашей студии Trickster Games, ведь слово "trickster" в переводе с английского языка означает "плут, обманщик, ловкач". Кстати, вы не боитесь, что и другие непосвященные таким же образом смогут открыть вашу тайну?**

ЯК: В данном случае я бы вам не советовал особо доверять англо-русскому словарю, хотя в чем-то мы на самом деле обманщики. Ведь вообще все люди, которые придумывают игры, большие обманщики и фантазеры. Но, если говорить о названии нашей студии, то тут, судя по всему, без небольшой справки не обойтись. Записывайте! "Трикстер - это человеческий или животный персонаж, существующий в мифах всех континентов. Как правило, отличается лукавством, хитроумием, способностью к трансформациям или перевоплощению. Основная характеристика: подвижен, неуловим, а потому неопределим. Он прячет от нас лицо, и мы не в состоянии ухватить его сущность. Обычно для трикстера характерно трюкачество, создание абсурдных и комических ситуаций". Записали? Вот!

Цветовые предпочтения команды Ярослава Краснова не стали для нас откровением (его можно узнать по надвинутым на лоб очкам). Кстати, при помощи этой фотографии вы можете сыграть в игру "Найди клона!"

НИМ: **Подождите, что-то мы не ухватываем сути... Хотя, знаете что, пока вы нас окончательно не запутали, давайте лучше поговорим о вашей игре. Как известно, в большинстве проектов, где роль главных персонажей отведена представительницам прекрасного пола, мы имеем дело с красивыми совершеннолетними барышнями, а у вас главный герой - девочка Танита. Это что, тоже часть какого-нибудь заговора?**

Танита или Морское Приключение

Девочка, взвесьте мне, пожалуйста, полкило вон той, красненькой!

ЯК: Если честно, то выбор главного персонажа игры оказался самым сложным... У нас пластилина на формы не хватило, ведь персонажей мы лепим в полный человеческий рост. Поэтому детей делать проще.

НИМ: Танита - девочка, судя по всему, младшего школьного возраста, а по сценарию она отправляется в кругосветное путешествие (*в ходе оного героиня окажется на таинственном архипелаге, который и является местом действия игры - прим. ред.*)**. Кто же ее одну-то из дома отпустил? Куда смотрели взрослые?**

ЯК: Вообще-то она никуда одна и не отправлялась, это ее сон! А возраст Таниты, между прочим, оценить довольно трудно. У пластилиновых девочек все по-другому. Ну вот сколько лет Винни-Пуху? Правильный ответ - нисколько, он просто нравится детям и взрослым, которые еще помнят, что такое быть ребенком.

НИМ: Ну, допустим, а как Танита познакомится с двумя другими героями игры: островной Птицей и таинственным незнакомцем? Ведь, если мне не изменяет память, взрослые учат детей с незнакомыми людьми (птицами?) не разговаривать?

ЯК: Если вы попали в необычную ситуацию, не знаете, где очутились и как выбраться из этого места, то, мне кажется, попросить помощи у слегка постреливающей Птицы *(чем и из какого оружия будет постреливать это создание, мы уточнять не решились - прим. ред.)* и попытаться спасти таинственного незнакомца - самое правильное, что можно придумать. Кстати, хотим поделиться самым главным секретом: в нашей игре вообще никто и ни с кем не разговаривает, вернее, разговаривает на самом что ни на есть интернациональном языке пластиранто, который не надо переводить... вернее, переводить можно, но никто не возьмется.

НИМ: Разобравшись более-менее с персонажами, давайте перейдем к обсуждению геймплея. В пресс-релизе значится, что вы обещаете игроку множество нетривиальных квестов. Что в вашем понимании означают слова "множество" и "нетривиальный"?

ЯК: Отвечу просто: множество - это когда их много, т.е. не раз, два и все, а целая история; а вот слово "нетривиальный" мы не придумывали, это пресс-релиз такой был. Но, в целом, обещаем и множество, и нетривиальных!

НИМ: Перечитывая раз за разом пресс-релиз, мы все пытались вспомнить, где же еще нам приходилось использовать обитателей морских глубин в качестве запчастей и выращивать высокотехнологичные агрегаты на грядках? Что ж, правда, нигде не приходилось. Только зачем нам придется это делать?

ЯК: Потому что это такой мир. Так уж там заведено, и мы с этим ничего поделать не можем. Иногда приходится чинить устройства, чтобы они заработали как надо. И еще, выращивать всякие кокосодробительные машины просто интересно, это, кстати, пересекается с вопросом о нетривиальности. Если есть что-то необычное, то это интересно исследовать, а ведь каждый из нас - исследователь.

НИМ: И еще один вопрос по пресс-релизу. Как в нем сказано, в игре будет 5 миров, 5 аркадных мини-игр и 50 разнообразных игровых экранов. Чем объясняется такая любовь к цифре "5"? Вы в школе были отличниками?

ЯК: Да, у нас все, кто работают над проектом, окончили школу с золотыми медалями (*это бывает, вот у нас, к примеру, в редакции все сплошь краснодипломники - прим. ред.*)!

НИМ: Что вы нам можете рассказать про игровые миры. Чем они будут отличаться друг от друга (внешним видом, логикой, сложностью заданий)?

ЯК: Внешний вид мы точно сделаем разный, а вот сложность, наверное, будет одинаково высокой, равно как и логика запланирована равномерно нелогичная. Хотя, если не относиться ко всему слишком серьезно, то можно найти выход из любой ситуации.

НИМ: На многих скринах мы видим, что по небу у вас плавают облака в форме рыб. Это ваш фирменный знак?

ЯК: Не то что бы знак, скорее такая погода на островах, куда попала Танита. А облака в форме рыб очень часто проплывают по небу. Тут мы ничего не изобрели. А просто, можно сказать, нашли на дороге, вернее, на небе!

НИМ: Судя по тому, как обстоят дела в мире пластилиновых игр, ваш проект задолго до релиза назовут как-нибудь вроде "убийца/клон/потомок (нужное подчеркнуть) The Neverhood". Вы готовы к таким сравнениям?

ЯК: Видите ли, люди всегда хотят сравнений, так легче жить, однако мы ни к одному из них не стремимся, хоть и уважаем наших пластилиновых предков. Лично я предлагаю воспринимать все как в первый раз!

НИМ: Если в один прекрасный день всех разработчиков заставят писать на коробках с играми возраст целевой аудитории, то какой интервал укажете вы?

ЯК: Игре все возрасты покорны!

НИМ: Ну и напоследок, самый каверзный, самый сложный вопрос, который мы задаем всем подряд. Что вы думаете о будущем адвентюрно-квестового жанра (в частности, его пластилиновой составляющей)?

ЯК: У адвентюрно-квестового жанра очень большое будущее, особенно, у веселого. Кстати, следующий наш проект, скорее всего, мы собираемся выпиливать из дерева. Так что и деревянная составляющая адвентюрно-квестового жанра также получит развитие.

НИМ: Что ж, на этом все. Спасибо за то, что помогли нам с лепкой, и спасибо за информацию о своих планах; у нас в редакции где-то завалялся старый лобзик, так что до скорых встреч!

Александр ВАСНЕВ

UNTIL I'M GONE

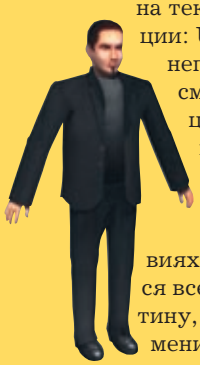
Жанр Adventure **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Faraway Studios
Дата выхода I квартал 2006 **Сайт** faraway.ic.cz/webdata/projectsAJ.html

Слишком уж миролюбивый пейзаж для ужастика

Так уж получилось, что тема супружеской неверности в компьютерных играх не раскрыта совершенно. Причина такого наплевательского отношения разработчиков к любимому развлечению значительной части человечества, видимо, в том, что никто до сих пор не смог ответить на вопрос, в какие же жанровые рамки можно загнать адюльтер? Вернее, почти никто, потому что сотрудники чешской компании Faraway Studios уверены, что из всего этого получится вполне достойная адвентюра, которую они назвали Until I'm gone.

Действие игры начнется аккурат в канун рождественских праздников, которые главный герой Натан очень хотел провести в семейном кругу, однако его любовница имела на этот счет другое мнение и назначила рандеву в тихом горном отеле, обещая в случае неявки поклонника сообщить обо всем жене Натана. Придумав для супруги какую-то ложь во спасение, наш герой отправляется на свиданку...

Но встреча не заладилась, и горе-любовник уже решает отправиться восвояси, как вдруг обнаруживает, что из-за снежной бури возвращение домой в ближайшее время откладывается. Вот собственно и все, что известно об игре на текущий момент, кроме ее жанровой спецификации: Until I'm gone будет ужастиком. Правда, пока непонятно, что же или кто же в данной истории сможет вселить страх в игрока? Что, у любовницы появится лишняя пара рук, вырастут рога и кожистые крылья за спиной, а также прорежутся полуметровые клыки, и она начнет гоняться за Натаном по всему отелю, а мы будем прятаться от нее, решая задачки в условиях жуткого пиксельхантинга? Как-то не сходятся все эти части головоломки в одну цельную картину, хотя, возможно, что к релизу ситуация и изменится.



Стоит только выключить свет...

Как действительность странным образом преображается. С чего бы это?

Until I'm gone, Elveon

ELVEON

Махмуд

Жанр RPG **Издатель** Не объявлен **Разработчик** 10tacle studios Slovakia
Дата выхода II квартал 2007 **Сайт** www.elveon.com

Подлый убийца, поглотивший все стероиды в мире! Верни нам наши гантели!

Elveon в переводе с какого-то там языка означает "Книга эльфов". Казалось бы, что о них писать, вся их жизнь давно разложена по полочкам, но разработчики словацкого подразделения 10tacle studios, видимо, нашли нечто, обойденное вниманием эльфийских летописцев. Это история мира под названием Наон. Этот мир в свое время чувствовал присутствие своих создателей, но потом оказалось, что боги покинули его. Остались последователи и враги, которые не замедлили воспользоваться ситуацией.

Elveon переносит игрока в мир эльфов в самом его расцвете. Ушастики были сильны и горды, казалось, что им просто суждено править этим миром, но такие цели достигаются только большими жертвами.

Игроку предстоит доказать свою силу и знания, встречаясь с оппонентами более, чем достойными его. Выиграть кучу битв и, в конце концов... Хотя об этом разработчики умалчивают. Как молчат о геймплее, о персонажах, да и вообще обо всем остальном. При всем этом они утверждают, что игра будет в жанре Action/RPG, что уже само по себе наводит на разные мысли.

Мысль первая: нечто такое а-ля "Дьябла" виднеется, но как-то далековато. Разве что морда самого главного папы наводит на какие-то смутные мысли. Мысль вторая: что-то тут не так, раз в дело пошел супернавороченный движок от Unreal 3. Ну, и третья, обобщающая: нас ждет нечто совершенно потрясающее по красоте и, возможно, интересное по геймплею. Пока для любопытствующих доступен лишь ролик приличного качества, который, наверное, был создан на движке игры, но сомнения все-таки остаются. Не может быть *такого* красивого антуража в обычной игре, хотя и на супер-пупер движке. Ждем пару лет, а потом стреляемся от избытка впечатлений.

Эльфы были настоящими мудрецами. Они реализовали даже мультитекстурирование и динамический свет

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Из Клетки – Прямо в Неизведанные Джунгли!

Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
Ищи игры с такой
наклейкой
на коробке!

Подробности - на
http://priz.1c.ru

DREAMWORKS

МАДАГАСКАР™

Когда банда хитроумных пингвинов организовала побег из зоопарка, четверо закадычных друзей очутились очень далеко от благ цивилизации - в тропиках Мадагаскара.

Отправляйся на поиски приключений вместе с Алексом, Марти, Мелманом, Глорией и хитроумными пингвинами.

Проверь себя на живучесть – посети локации из фильма.

Знакомься с новыми персонажами и путешествуй по местам, которых не было в фильме.

Рычи, скачи и крутись, как можешь, если хочешь выжить в джунглях Мадагаскара.

Мадагаскар ™ & © 2005 DreamWorks Animation L.L.C. Все права защищены.
Игра «Мадагаскар» © 2005 Activision®, Inc. и ее издательской компанией Activision Publishing, Inc. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision, Inc. Все права защищены. Игра разработана компанией Beenox. Часть используемых технологий © 2001–2005 Beenox, Inc. Beenox и логотип Beenox являются торговыми марками Beenox, Inc. в США и/или других странах. Bink Video Technology © 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. Dolby, Pro Logic и логотип «Двойной D» являются торговыми марками Dolby Laboratories. RenderWare является зарегистрированной торговой маркой Canon Inc. Отдельные элементы программного продукта © 1998-2002 Criterion Software Ltd. и лицензиары компании. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью своих законных владельцев.
Распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой «1С» по соглашению с компанией Activision.

Александр ВАСНЕВ

MORTADELO Y FILEMON: LA SEXTA SECTA

РЕЙТИНГ **5.4**

Жанр Русско-испанский квест **Издатель** Zeta Games, 1C, Snowball Interactive **Разработчик** Alcachofa Soft **Русское название** Агенты 008: Месть Скарабея
Рекомендуется Pentium III 600 МГц, 64 Мб RAM **Количество дисков** 2 CD **Сайт** games.1c.ru/mortadelo2

Всего лишь полгода прошло со времени релиза игры "Агенты 008: Банда Корвино", как свет увидела новая история о похождениях туповатых сыщиков, Мортадело и Филемона. С ее выходом, кстати, был окончательно развеян миф, будто "русские квесты" делают только на территории бывшей одной шестой. Ан нет, испанцам из Alcachofa Soft такое тоже под силу. Вообще-то мы и раньше подозревали их в этом незавидном творчестве, но окончательный вердикт мешал вынести западноевропейский колорит игр, выпускаемых этой студией. Теперь же все окончательно встало на свои места...

В принципе, вполне может быть, что западному обывателю будет интересно полюбоваться на красные звезды всевозможных размеров в разных уголках Москвы, узнать, что ушедший на пенсию Борис Ельцин глушит водку в забегаловке на Красной площади, или услышать знакомую фамилию Распутин. Может, и так, но вот только у нашего человека подобные образы и сопровождающие их банальные шутки юмора, наверное, все же вызовут эмоции негативного характера. И тут уже не очень важно, что вторая половина квеста посвящена Египту, поскольку заставить себя пройти первую, "отечественную", часть смогут далеко не все.

Ну, Мортадело, теперь вы поняли, почему эта игра называется "Месть Скарабея"?

Если же забыть на некоторое время о национальных особенностях этой игры, то стоит признать, что "Месть Скарабея" уверенно продолжает дело своего предшественника по оккупации ниши проектов среднего пошиба со всеми вытекающими последствиями. В числе таковых, например, числятся невнятные пазлы (как и прежде решаемые совместными усилиями обоих героев), абсурдный сюжет (про деяния злобной и амбициозной египетской секты), так-себе-графика и частенько необоснованные претензии на остроумие. Среди всего этого царства посредственности удивительным образом выделяется высокое качество локализации. И хотя подобный плюс вряд ли перевесит вагон геймплейных минусов, все равно не отметить это обстоятельство нельзя. Жаль, правда, что все усилия по переводу и озвучке были потрачены на такой, пусть и не совсем плохой, но все же проходной проект.

И запомните, Мортадело, в Москве прежде всего надо остерегаться пьяных медведей с балалайками

Иыы, не наливают, панимаиш!

RHEM 2

РЕЙТИНГ **3.3**

Жанр Adventure **Издатель** Runesoft Entertainment **Разработчик** Knut Muller
Рекомендуется Pentium II 500 МГц, 64 Мб RAM **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.rhem2.com

Как любит повторять руководитель студии Cyan Worlds Рэнд Миллер, в Myst играют те, кто любит решать головоломки, и те, кому нравится исследовать новые миры. Очевидно, что поклонник серии, он же мастер-одиночка Кнут Мюллер относится к первой категории, и это нашло отражение в его проекте RHEM. Пазлов здесь много, и они, прямо скажем, весьма трудны, особенно для неподготовленного игрока. Что же касается всего остального...

Вряд ли кто-то посчитает для себя привлекательным шастать по канализации, которая является прибежищем для местных задачек. Под стать месту действия и ужасная графика, которая способна привить лишь отвращение к RHEM 2. А вот сюжет просто-напросто отсутствует. Нет, конечно, в самом начале игры нас просят собрать воедино три части какого-то ключа, открыть какую-то дверь и сфотокать какой-то артефакт. Зачем - науке это неизвестно. И вот поэтому и получил по совокупности достоинств у нас RHEM 2 весьма неприглядный балл. Так что, как говорится: "Сергеич, заводи каток!"

А ведь где-то поблизости живут черепашки-ниндзя

Эта улица в три дома, где все мило и знакомо

NANCY DREW: THE SECRET OF THE OLD CLOCK

РЕЙТИНГ 5.8

Жанр Русско-испанский квест **Издатель** Zeta Games, 1C, Snowball Interactive **Разработчик** Alcachofa Soft
Рекомендуется Pentium III 600 МГц, 64 Мб RAM **Количество дисков** 2 CD **Сайт** games.1c.ru/mortadelo2

Nancy Drew - это всем сериалам сериал. The Secret of the Old Clock стала, шутка ли, уже двенадцатой игрой, посвященной похождениям зарубежной любительницы частного сыска, причем, очевидно, что это далеко не предел, поскольку тринадцатая часть адвентюры уже находится в разработке. Хотя, если вдуматься, в этом нет ничего удивительного, поскольку книжный первоисточник отпраздновал в этом году свой 75-летний юбилей (за указанный период было выпущено около двух сотен произведений). Так что материала разработчикам хватит еще надолго.

Connecting people

Сегодня же мы отправимся в старые добрые 30-е года прошлого века, чтобы стать свидетелями детективного дебюта Нэнси, тогда еще совсем молодой девушки (в основу The Secret of the Old Clock легли первые четыре книги серии). Завязка истории вполне банальна: во время подстроенного пожара таинственным образом исчезают фамильные драгоценности, принадлежавшие подруге главной героини. Однако только побрякушками дело не ограничится: основной задачей игры станут поиски завещания, принадлежавшего богатею-сумасброду. Занятие оказалось довольно интересным и захватывающим.

Но, если к сюжету The Secret of the Old Clock особых претензий нет (правда, некоторые проблемы с логикой у него все же имеются), то вот качество игры - совсем иная песня. Ведь когда производство адвентюр поставлено на такой поток, как в случае с рассматриваемым сериалом, то ждать каких-либо откровений не стоит. С первого взгляда видно, что перед нами проходной проект с морально устаревшей графикой, допотопной анимацией, средненькими пазлами (как по сложности, так и по интересности). Но, что удивительно, будучи сведенными вместе, все эти ключевые составляющие плохой адвентюры (на их фоне в лучшую сторону выделяется лишь озвучка) в случае The Secret of the Old Clock не очень и портят довольно-таки благоприятное впечатление от игры в целом. Даже чудные аркадные вставки и изредка встречающиеся мертвые узлы сюжетной линии не способны опустить эту выскочку до уровня "ниже плинтуса". Честное слово, в нее вполне можно играть, при условии, конечно, что вы являетесь либо поклонником адвентюр, либо почитателем самой Нэнси Дрю и вам больше не на что убить пару вечеров.

МАМА НЕ ГОРЮЙ

РЕЙТИНГ 5.2

Жанр Русский квест **Издатель** 1С **Разработчик** Lazy Games, К-Д ЛАБ
Рекомендуется Pentium II 333 МГц, 64 Мб RAM **Количество дисков** 2 CD **Сайт** games.1c.ru/mama_ne_goryuy

Игру, созданную по мотивам фильма, должен обозревать тот, кто смотрел первоисточник. Но, увы, тщательная инспекция внутренних резервов не позволила найти подобного счастливчика, поэтому выбор пал на первого встречного. Кто им стал, догадаться нетрудно...

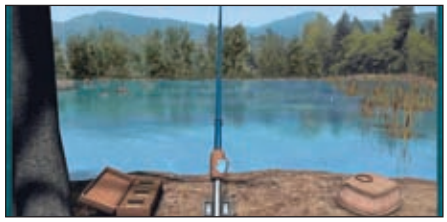
Что ж, во-первых, если говорить собственно об игре, а не о своих впечатлениях (они у нас пойдут в пункте "во-вторых"), то мы имеем дело с расследованием дела об убийстве мэра, которое ведет главный герой Артур (в профиль - вылитый Гоша Куценко, который к тому же и озвучивает персонажа). Однако смерть градоначальника - это лишь вершина айсберга, добраться до основания которой нам удастся, решив (местами с риском для жизни) несколько десятков простеньких пазлов. Головоломки получились средней степени абсурдности, что, может, и соответствует духу фильма (кто знает?).

Во-вторых, все-таки очень жаль, что в нашей стране делают такие игры. Не то чтобы откровенно плохие, но абсолютно пустые и несостоятельные в своем стремлении показаться смешными. Вполне возможно, что, играя в "Мама не горюй", вы раза три улыбнетесь, столько же раз чертыхнетесь, а когда этот не самый сложный квест будет пройден, вы так и не сможете ответить, на что именно убили энное число своих свободных часов. Наконец, в-третьих, после ознакомления с означенным творением неясное желание посмотреть фильм у меня пропало окончательно.

Ну, что, господин кандидат в мэры, компромат снимать будем?

Пейзаж, конечно, миленький, но все же разрешение могло бы быть и побольше

А вот с оригинальностью у игры проблемы, большие проблемы. Пазл с рыбалкой, к примеру, был одолжен у Syberia 2



Анна ЩЕГЛОВА

СУМЕРЕЧНАЯ ЗОНА

Open your eyes, Nicholas.
Dream Theater. "Scene Eight: Finally Free"

Жанр Adventure **Издатель** Акелла **Разработчик** RA Images, Cinemax **Русское название** Daemonica: Зов Смерти
Рекомендуется Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.daemonica.com

Николас Фэрпойнт постоянно странствует. Но где бы он ни оказался, местные жители редко бывают рады встрече. Это не удивительно. Таинственный и гордый, сильный физически и морально, в темном плаще и с татуировками на руках. С туманным прошлым и непредсказуемым будущим. Николас появляется там, где начинают происходить неприятности. Зверские убийства, массовые отравления... В общем, все то, что вызывает у населения крайне негативные настроения.

Между тем на дворе четырнадцатый век, по Европе прокатилась эпидемия чумы. Не самое приятное время для странника. Зато оно вполне удобно для заточенного под землей демона, который наконец-то накопил достаточно сил, чтобы выбраться на волю.

Умри, Моника

У Николаса интересная родословная и не менее интересная биография. Этот вывод неизбежен после ознакомления со вступлением, где вниманию игрока предлагается четырнадцать страниц текста. Семь печатных разворотов (пусть даже и озвученных голосом главного персонажа) представляют собой форму, несколько отличную от обычной игровой преамбулы, но я все-таки советую пробежаться по ним, поскольку они содержат много полезной информации.

Герой владеет мертвым языком, он называется Daemonica. В нашем случае это язык для общения в загробном мире. В обмен на это знание, Николас стал Змееловом. То есть человеком, который всю свою жизнь должен бороться с разного рода нечистью.

Одним дождливым вечером герой прибывает в Каворн, мрачный вымирающий английский город. Его пригласил туда мэр, обеспокоенный неожиданным исчезновением пожилой супружеской пары. Как вскоре выясняется, это событие - достаточно заурядно по меркам Каворна. Одна часть горожан покинула свои дома и переехала, другая просто пропала без вести. Остались самые стойкие и сам мэр.

Навигация

После разговора с мэром Николасу предстоит осмотреть город. Здесь героя уже ждет собственный дом, устроенный согласно всем его предпочтениям. То есть с заколоченными окнами и вместительным подвалом. Подвал нужен ему для разговоров с душами мертвых. Найдя труп человека, располагавшего ценными сведениями, герой тащит останки в подполье. Там он готовит специальное зелье и выпивает его. Зелье убивает Николаса и переносит его в Храм Жертвоприношений. Это красиво оформленный зал, из которого можно попасть в несколько комнат. В Храме оказываются души всех мертвецов. Герой должен отыскать ту, что покинула найденное им тело. В первую очередь Николас определяет, каким образом был убит человек. Каждому способу убийства соответствует по одной комнате. Зайдя в верную комнату, следует поочередно пожертвовать своей кровью у трех алтарей. Потом нужно определиться с дальнейшими действиями: вызывать душу убитого или же попытаться вернуть его к жизни. Зная, в каком месяце родился и ради чего жил человек, герой достигнет своей цели. Совершив ошибку хотя бы в одном из этих четырех пунктов, он будет сурово наказан, и игрок приступит к новой попытке.

Рецепты приготовления зелий, правила Храма Жертвоприношений, полученные задания и информация о

Николас сжигает тело на погребальном костре. Умерший сам попросил об этом, уже после своей смерти

Город паникует из-за нашествия зомби. А кузнец только что зарубил одного и говорит Николасу, что веселится, как никогда в жизни. Сразу видно - наш человек

Смешиваем ингредиенты - варим зелье

других персонажах хранятся в дневнике Николаса, который открывается из меню инвентаря. Здесь же хранится карта города и окружающей его территории. На карте отмечены все стратегически важные локации, где уже успел побывать герой. Перемещаться можно, либо кликая на карте и автоматически оказываясь в выбранном месте, либо на своих двоих, шагом или бегом.

Вид сверху лучше

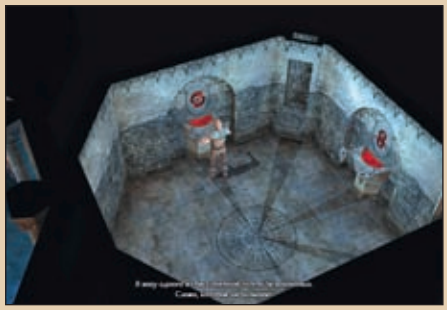
Daemonica разрабатывалась совместно компаниями Cinemax и RA Images. Обе они существуют с 1998 года и занимаются созданием компьютерной графики, 3D-моделированием и анимацией. Это сказалось на внешних данных игры. Смотреть на экран приятно. Иногда проскакивают некоторые ляпы, а пара совершенных за игру суицидов выглядит и вовсе забавно, но в целом это твердое "хорошо".

В начале игры вид сверху и модели персонажей создают ощущение, что перед нами чистокровная RPG. Тут вам и рецепты для приготовления зелий, и кузнец, который после нескольких тренировок повышает боевой скилл Николаса. Какие могут быть сомнения? Не могут врать глаза. Немногим позже сознание перестает находить подтверждения очевидному. Так что же это? Множество заданий, поиск предметов, пиксельхантинг... Это же квест! Конечно, квест! Просто неявный, замаскированный под RPG.

Еще через пару часов игры точка опоры снова терпит крах. Имя этому краху - action-вставки. Николасу приходится орудовать мечом. Всего несколько раз за игру, и каждый эпизод легко выигрывается благодаря многократно повторяемой схеме "Блок - два выпада".

В результате приходим к заключению, что Daemonica - адвентюра. Квест с аркадными вставками, внешне смахивающий на RPG. Честное слово. И все непонятки с отнесением игры к конкретному жанру - наверняка еще одна загадка. Отсюда вывод: верьте коробочкам - иногда на них пишут правду.

Это голубое облако - и есть человеческая душа. Любопытно



Николас жертвует свою кровь, чтобы поговорить с душой погибшего

Словом и мечом

Николас справедливо называет себя человеком спокойным, не менее справедливо прибавляя к этому, что стал он таким во многом благодаря приему одурманивающих зелий. Однако этим качеством не обладает большинство остальных персонажей. У каждого из них по-своему уникальный характер, и каждый может по-своему помочь Николасу. Так, в поисках пропавшего старикашки по имени Харелл:

1. Кузнец скажет, что Харелл недавно купил у него веревку, и он надеется, что "этот старый дурак повесился".

2. Старуха травница пообещает помочь, но для этого ей понадобиться сварить особенное зелье. Один из ингредиентов для него можно найти, только если самому выпить еще одно зелье, травы для которого сейчас самое время отыскать. И еще - зелье для успешного поиска обладает свойствами яда, так что Николасу придется поторопиться, конечно, если он желает остаться в живых.

3. Немного погодя, жена Харелла сообщит Николасу, что ее муж родился в день святого Патрика, что весьма пригодится герою в Храме.

Таким образом, многие задания решаются в несколько этапов. Николасу нужно внимательно слушать все, что ему говорят. Несколько квестов выполняются только путем тщательного анализа каждой появляющейся на экране фразы.

Здесь следует отдать должное отличной локализации игры компанией "Акелла". Все тонкости загадок в точности соблюдены в русскоязычном переводе, а персонажи говорят, делая правильные ударения на словах, наиболее существенных для игрового прогресса.

Линии и линейность

Время от времени Николасу дозволено выбирать реплики в диалогах. Далеко не всегда выбор играет существенную роль, но от некоторых фраз зависит концовка игры. К слову, несмотря на множественность вариантов завершения Daemonica, оформление финала несколько разочаровывает: сидит себе Николас на камне и небрежно помахивает мечом.

Помимо логического решения загадок герою доведется буквально метр за метром прочесывать локации, зачищая их от знакомых ему растений, плохих встречных, болтая с положительными NPC и находя пустые ведра. Мой вам совет - не забивайте половину инвентаря этими ведрами. Они вам потребуются, но в малом количестве и очень нескоро от начала игры. Так что заранее запаситесь терпением - здесь оно очень пригодится.

И не смотрите на огромного воина, замахивающегося на вас с обложки джевела. Главный герой Daemonica не похож на него ни телом, ни нравом. В жизни Николас намного лучше. И если вы готовы поломать голову над занятными квестами и немного поубивать нервные клетки в поисках ответа на вечный вопрос "Что делать?", то, вероятнее всего, с этим согласитесь.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Сюжетная линия	7	x 0,20
Ценность для жанра	6	x 0,10

ИТОГО **7.2**

Решающая схватка. В зависимости от решения Николаса ее можно и избежать. Но можно и выиграть и...

...тогда появится его Любовь. И все расставит по своим местам. И до конца жизни, ложась спать, Николас будет прятать кинжал около их кровати

Ночной Дозор

Гэл УНАНЯН

ОТКРЫТОЕ ПИСЬМО...

И треснул мир напополам и поперек.
Потом повдоль и от угла наискосок.
Фанаты прутся, кое-кто кричит "отстой!",
Но все припрутся жрать попкорн на фильм второй.
Пушной и Бачило в ответ "Уматурман"

Жанр Tactics/RPG **Издатель** Новый Диск **Разработчик** Nival Interactive **Рекомендуется** Pentium 4 2,0 ГГц, как можно больше Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.nival.com/nightwatch_ru

...к игровой прессе

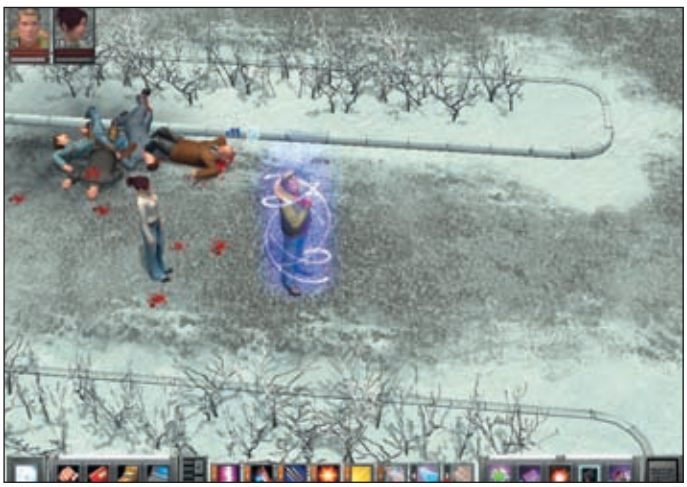
Коллеги! Не создается ли у вас ощущения стойкого дежавю в связи с ситуацией, складывающейся вокруг "Ночного Дозора"? Лично мне кажется, что повторяется история, произошедшая когда-то с "Блицкригом". Если помните, тогда пиар-служба "Нивала" и ведущие участники проекта стерли в кровь языки, разъясняя бесчинствующим Close Combat-фанатам и некоторым особо эстетствующим персонажам из числа журналистской братии, что "Блицкриг" - это RTS, а не варгейм. Однако же слушать их никто не хотел. Все хором требовали, чтобы Т 34-85 пробивал "Пантеру" с какого-то там мудреного ракурса не со второго, а только с третьего выстрела, чтобы зимняя раскраска "Тигров" повторяла военные фотографии и чтобы соотношение сил на Курской дуге было приведено в соответствие с архивными данными. Одним словом, геймерско-журналистская общественность вела себя как тот мужик из анекдота, который месяц ходил в аптеку за мандаринами и таки купил их, правда, не в аптеке, а в парикмахерской.

Спустя два года история повторяется с точностью до мелочей. "Нивал" на каждом углу рассказывает, что сделал игру для казуальных игроков, специально упростив геймплей, интерфейс и включив многочисленные отсылки на книгу и фильм, но никто не желает слушать разработчика и издателя! Такое ощущение, что компьютерные игры в нашем сознании переместились туда, где находятся политика и футбол, в которых, как известно, все мы разбираемся лучше профессионалов.

Ну, хорошо, положим, фанатам Silent Storm'а не объяснишь, почему в игре для казуалов не должно быть трех слоев Сумрака. Точно так же невозможно утихомирить фанатов Лукьяненко, вопящих: "Что они сделали с Ольгой? Разве это Великая?", не прочитав им длиннющей лекции об игровом балансе. Но, мы - люди, не просто играющие в игры любимого жанра ради чистого удовольствия, а претендующие на осмысление игр как искусства и бизнеса вообще, мы-то куда смотрим?! Должны же мы понимать причины тех или иных дизайнерских решений? Должны видеть, что современное игровое сообщество достаточно четко расслоено не только по жанровым предпочтениям, но и по степени приверженности к компьютерным играм и что пришло время делать специализированные продукты для каждой из категорий играющих. Я считаю, что именно критики и рецензенты должны вырабатывать сис-

Зява в последней битве неуязвим. На все ваши потуги он только приговаривает: "Давай, давай"

Сколько я помню, переход в Сумрак сопровождался подъемом собственной тени



Ночной Дозор

А ГДЕ ЖЕ, СОБСТВЕННО, ОБЗОР?

Тех читателей, которым интересно узнать фактическую информацию об игре "Ночной Дозор", я отсылаю к статье Александра Васнева "Все в Сумрак!" в июльском номере "Навигатора...". Там Саша очень обстоятельно и толково разложил все по полочкам, и, судя по набору его претензий к игре, ничего существенного с тех пор не изменилось. Повторять же за ним, мне думается, излишне.

тему оценок и критерии качества для новых типов игр. Игропресса же, вместо вдумчивой попытки осмыслить суть ниваловского эксперимента, брюзжит, пытаясь втиснуть явно казуальный продукт в классическую систему мер и весов.

Конечно, в обеих этих историях есть доля вины "Нивала". Нечеткое позиционирования продукта, неосторожные высказывания членов команды на форумах, публичные "откровения" бета-тестеров - все это расширяет поле спекуляций и позволяет игровому сообществу строить догадки, постепенно переходящие из разряда слухов в категорию непреложных истин. Но, коллеги, игроки - это игроки: они всегда будут пытаться читать между строк, интерпретируя сказанное разработчиками, как им больше хочется, и с этим ничего не сделаешь. Журналист же обязан не только иллюстрировать факты, но и анализировать их, пытаясь различить в чертах каждой конкретной игры признаки будущих тенденций в развитии игростроя.

... в Nival interactive

Друзья! (Да, именно так я воспринимаю тех ниваловцев, которых знаю лично.) Вы - единственная из российских игровых команд, у которой получается экспериментировать и идти в те области игростроя, где "наши" еще не засветились. Вы - первые, кто начал проводить осмысленную, яркую маркетинговую и пиар-политику (еще одним подтверждением этого, кстати, явилась release-party "Ночного Дозора"). Зачем же осложнять себе и без этого непростую жизнь первопроходцев, так неосторожно определяя жанровые границы своих продуктов? Разве вы не замечаете, что при виде словосочетания "тактическая RPG" у JA-фриков делается приступ острой ностальгии, переходящий в буйное помешательство? Зачем же дразнить гусей, если не собираетесь накормить их до отвала мега-тактическим геймплеем? Что характерно, вы не впервые наступаете на эти грабли. Вспомните, сколько было проблем из-за упора на "историческую достоверность" в "Блицкриге"! Ведь по сей день находятся глухие зомби с шестиугольными глазами, завывающие "Отсто-о-й..." и тычущие пальцем в Combat Mission. Почему это не послужило уроком - я не знаю. Более того, если в случае с "Блицкригом" неверно расставленные акценты рекламной кампании никак не повлияли на саму игру, то "Ночной Дозор" получился далеко не безупречным. Мне трудно судить, что именно сказалось на процессе разработки (то ли нечеткое понимание целевой аудитории, то ли попытка угодить и "нашим" и "вашим"), но в итоге получилась игра ни для кого.

Те, кто давно играет в КИ и накрепко впитал стандарты индустрии, вряд ли останутся довольны "Ночным Дозором". Слишком много тут общепринятых жупелов типа линейного сюжета, упрощенного геймплея, чертовски хлипкого баланса, чтобы опытные игроки не испытывали раздражения или неудовольствия. Казуалам же вряд ли понравится перегруженность процесса боями, посредственная озвучка и противоречия с первоисточником, связанные с необходимостью поддержать игровой баланс.

Если уж нацелились на казуальных игроков, так давайте уточним, что им нужно от игры в первую очередь. Это люди, которые не сильны в тактических премудростях, вряд ли они будут заканчивать любой бой ходов эдак за десять, как это делают опытные SS-ветераны. Для них каждая схватка (по крайней мере, поначалу) - есть серьезный стресс и испытание. Учитывая то, что КИ для них - не главное в жизни хобби, можно ли надеяться, что большинству из них хватит желания, терпения, да и просто времени, чтобы пройти игру до конца? Так зачем же устраивать по три-четыре боевки на каждой карте? Я понимаю, что движок довлеет, я сам его люблю еще с тех пор, когда он был новорожденной демо-версией "Операции Silent Storm", но ведь не за этим поклонники "Дозоров" будут покупать вашу игру! Они приходят узнать еще одну историю из жизни полюбившихся им персонажей, прочесть еще одну главу из истории борьбы Света и Тьмы. Так почему же не шагнуть им навстречу, сместиться в сторону RPG/Adventure и сделать акцент на разветвленной сюжетной линии и художественном оформлении процесса? Разве так накладно было приплатить артистам, чтобы они сыграли свои роли, а не просто прочитали их по бумажке? Один только Владимир Меньшов озвучил Гесера тонко и с чувством, остальные - на "троечку". Зачем было оставлять эти якобы точки разветвления, если сюжет линеен, как рельс? Как вы думаете, что больше раздражает человека: быть пассажиром, который едет, куда его везут, или водителем, который не в состоянии никуда свернуть, сколько ни крути бутафорский руль? Скажите, пожалуйста, вам не кажется странным, что персонаж, убиенный пару миссий

Ночнодозорная Презентация

Дьявольский шабаш разработчиков!

Почетный караул у входа в ресторан "Горсвет" (в повседневной жизни более известный как клуб "Огород") инициировал всех входящих

Воспитаем Бабу-Ягу в собственном коллективе!

А вот Сергей Лукьяненко явно был доволен... ну, или мастерски это имитировал

Вы посмотрите, что эти вандалы сделали с обложкой!

Лицо с плаката

назад (причем не случайно убиенный, а по сюжету, в соответствии с заданием) воскресает к последнему бою? Вам самим не противно посылать игрока блуждать по лесу, состоящему из четырех, кажется, локаций, в поисках точки срабатывания скрипта? А заваливать карту тоннами лута, который мало того, что в массе своей бесполезен, так еще и собирается крайне неудобно - это как вообще? Не стыдно?

О технических проблемах даже упоминать не хочу. Не выяснить в течение двух лет и после трех выпущенных на данном движке проектов, куда утекает оперативка, - это, как минимум, неприлично.

И вот еще что. Они, конечно, казуалы, но ведь не идиоты же. Они читают не только детективчики и газету "Российский спорт". Многие из них знакомы с творчеством Чехова и Достоевского, а есть и такие, которые декламируют Пастернака и Гумилева по памяти. Так зачем и откуда взялись в "Ночном Дозоре" эти пошлые гэги типа "вот бы кровушки пососать - знаешь что пососи?" и последующая реплика главгероя в камеру "Заметьте, я молчу", после которой ожидаешь только закадрового смеха а-ля "Моя прекрасная няня"? Это, кстати, к Вам вопрос, господин Каганов, означенный в титрах как автор диалогов. Неужели Вам кажется забавным или смешным разговор немецких офицеров? Эти вот "хладентруппен бездыхайнен", "цинкенгроббен стругхайт" и прочие глупости кажутся Вам уместными в данном контексте? А целиком высосанный из пальца, до боли искусственный и абсолютно неуместный монолог Юрика на электростанции насчет мужской логики - это что, попытка пошутить или такая неудачная сюжетная связка?

Поймите меня правильно, я не против кича в искусстве, нет! Но для всего есть место и время. Разве вселенная "Дозоров" базируется на комиксе? Или, может быть, Бекмамбетов снял комедию положений?

А может, Вам показалось, что автор сценария Сергей Величко написал пародию на Лукьяненко? Я искренне не понимаю, какого черта нужно было устраивать балаган там, где никаких предпосылок к зубоскальству не было и в помине! Выражаясь языком персонажей господина Каганова: "Дас ист загадкен! Нихт отгадкен!"

Почему так?

Я отчетливо понимаю, что рейтинг, выставленный игре, не удовлетворит никого. Одним оценка покажется завышенной, другие будут думать, что я пристрастен. Поэтому хочу разъяснить по пунктам, почему выставляются именно эти баллы, чтобы пресечь спекуляции и домыслы.

Игровой интерес. Оценка в восемь баллов по нашей редакционной классификации означает "Хорошо, но не более того". Играть в "Ночной Дозор" действительно интересно. Да, недолго, да, несложно, но интересно. Большая заслуга в этом умело закрученной фабулы, почти булгаковского сеанса белой и черной магии с разоблачением. Игра настолько интересна, насколько четко разработчики представляли, что и для кого они делают. Если бы "Нивал" занял более осмысленную позицию, игра была бы еще интереснее, резервы для этого имелись.

Графика. Семь баллов расшифровываются как "Добротный средний уровень". Реалии игровой индустрии таковы, что движок двухлетней давности не может обеспечить качество картинки выше средней. Думаю, что по этому пункту споров быть не может.

Звук и музыка. "Шестерка" означает "середнячок, посредственно". Объективно говоря, озвучка в "Ночном Дозоре" намного лучше, чем в большинстве западных игр. Оценка же выставлена именно такая потому, что неудачные звук и музыкальное сопровождение больше всего повредили художественной стороне проекта.

Сбалансированность. С точки зрения классических RPG "Ночной Дозор" не сбалансирован вообще. Существенный перекос в сторону магов, кое-какие эксплойты, связанные с методикой прокачки спеллов, позволяющие бесплатно и быстро догнать множество заклинаний до предела, и явные проколы баланса типа создания полнофункциональных копий персонажей, неприемлемы для традиционной RPG. Кроме того, мне удалось клонировать некоторые предметы (*см. скриншот*), используя технические баги. (Если ниваловская техподдержка заинтересуется - могу предоставить сейв). Однако в качестве игры для казуалов "НД" достаточно тонко балансирует на грани между "слишком сложно" и "что-то скучно". Отсюда и семь баллов.

Ценность для жанра. Здесь следует только пояснить, о каком именно жанре идет речь. Жанр - "Игра для казуальных игроков, ограниченная рамками кино- и книголицензии".

На этом скрине около двухсот магических кристаллов? Как сделал? Не скажу!

РЕЙТИНГ			
Игровой интерес	8	x 0.40	ИТОГО
Графика	7	x 0.20	
Звук и музыка	6	x 0.10	7.4
Сбалансированность	7	x 0.20	
Ценность для жанра	8	x 0.10	

Martin Mystere: Operation Dorian Grey

ТЕРТЫЙ КАЛАЧ

Анна ЩЕГЛОВА

Ненавижу, когда хохмят в письмах.
Гордон Шамуэй

Жанр Квест **Издатель** GMX Media **Разработчик** Artematica Entertainment **Рекомендуется** Pentium III 1 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 32 Мб
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.gmxmedia.net/mm

Если стартовое меню - лицо игры, то "Мартина Мистере" сложно назвать красавцем. Расплывчатое и косоватое, оно ведет прямиком в квест, построенный по мотивам комиксов об одноименном детективе. И этот квест оказывается вполне достойным знакомства, разве что героическому профилю Мартина (равно как и его анфасу, туловищу и всему остальному в игре) не помешала бы графика посовременнее.

Утро вечера

День Мартина начинался, как обычно, сумбурно. Детективу снился чудесный кошмар, когда раздался телефонный звонок. Звонил его старый знакомый полицейский. Полисмен сообщил, что несколько часов назад на собственной вилле был убит известный ученый. По словам другого следователя, за плечами которого стоят уже целых два месяца опыта работы в полиции, в особняке нет никаких улик и, что еще интереснее, из дома ничего не было украдено.

В общем, от Мартина требуется самая малость - приехать на место преступления и раскрыть убийство. Затрудняет выполнение задания только одна загвоздка. Детектив одет в пижаму, а гардероб с одеждой закрыла его предусмотрительная жена Диана, доверив ключ их другу - внушительных размеров неандертальцу по имени Джава. Чтобы Мартин основательно выспался, а не шатался по улицам.

Мартин существует в современном мире. Он живет в двухэтажном доме, смотрит любимые DVD из коллекции Хичкока на широкоэкранном телевизоре, звонит по хорошему мобильному телефону абстрактной фирмы и ездит на симпатичной машине марки "красная спортивная".

Добрые внутри

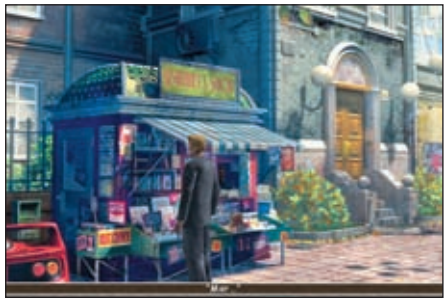
Персонажи очень любят подолгу разговаривать. Выбор диалоговой фразы не имеет значения - игра линейна, как мысли Джавы. Или да, или нет. Или достижение успеха, или никакого результата. Мартин обожает смеяться и шутить. Совсем не важно - общается ли он в этот момент с другим героем или хихикает над собственным комментарием к вашему щелчку мышкой. Многие слова детектива не озвучены, то есть нужно вчитываться в появляющиеся на экране полоски текста.

Прохаживаясь по экрану и обсуждая с самим собой практически каждый увиденный предмет, герой открывает новые локации, по которым впоследствии тоже сможет побродить. Бегать Мартин не станет, и не надейтесь. Зато ему под силу быстро перемещаться на соседний экран, с помощью двойного щелчка по соответственному значку. С этими пиктограммками иногда возникают трудности. Например, один и тот же предмет может оказаться активным или недоступным лишь из-за выбранного ракурса.

Где-то очень глубоко

В процессе игры можно будет управлять тремя героями: Мартином, его женой и одним бродягой с ужасным здоровьем, но добрым сердцем. Помимо внешности героя меняется скорость передвижения и психическое восприятие окружающей действительности. Последнее наиболее заметно при игре за Диану, авторы изрядно повеселились на тему женской логики, вместе с тем, нисколько не унизив героиню по сравнению с мужскими персонажами.

"Это больше, чем вилла Майкла Джексона" - сообщает нам Диана. Кстати, один из наиболее красивых фонов в игре



Копаясь в лотке с комиксами, детектив находит "пасхальное яйцо" - выпуск о своих собственных похождениях

Когда действие переносится в жаркую Мексику, персонажи переодеваются в преправильную одежду для путешествий. Туристический жилет для героя или короткие шорты цвета хаки для героини. В сочетании с ностальгической графикой, это вызывает четкие ассоциации с квестами середины-конца девяностых.

Заканчивается игра не менее традиционно. Старым добрым не терпящим противоречий монологом. Кому-нибудь это покажется старческим маразмом. Другой, наоборот, придет к выводу, что поиграть в "Мартина Мистере" можно и даже нужно. Допустим, если копать старину уже лень.

Типичное "пазловое" окошко

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40	ИТОГО
Графика	6 x 0,20	
Звук и музыка	7 x 0,10	
Сюжетная линия	6 x 0,20	
Ценность для жанра	5 x 0,10	6.0

CONNECT

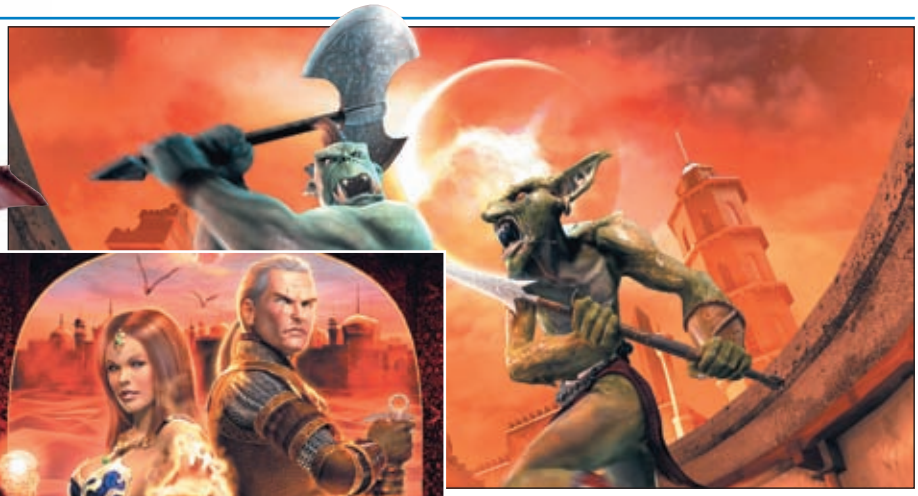
Bros.
OrcHunter

Ballerium вытащили из заморозки

Спустя всего два месяца после объявления о заморозке MMORTS Ballerium (случилось это в июне) разработчик игры, израильская студия Majorem Technology at Play, как не в чем не бывало, объявляет о начале бета-тестирования. Похоже, нашлись добрые издатели, которые вытащили Ballerium из морозильника, отогрели, сунули голодающим родителям мешок "зелени" и приказали обеспечить дитяте светлое будущее. Иначе как можно объяснить появление у практически обанкротившейся фирмы денег?

А история у Ballerium действительно любопытнейшая. Не в том смысле, что сюжет закручен в бараний рог вокруг предательств и заговоров. Нет, именно история разработки самой игры. В далеком 2003 году Majorem с перспективной MMORTS оставил у разбитого корыта некий тайваньский паблишарий, и через год работы над Ballerium были прекращены. В декабре прошлого года ее попыталась поднять дряхлеющая Interplay, да не рассчитала оставшихся невеликих силенок и уронила наземь, где и бросила.

И вот очередной поворот в судьбе многострадального проекта, который, надеемся, будет окончательным и (просим прощения за тавтологию) бесповоротным, а то уже слегка осточертело рассказывать про эту несчастную израильскую онлайн-стратегию. **- *О.Н.***

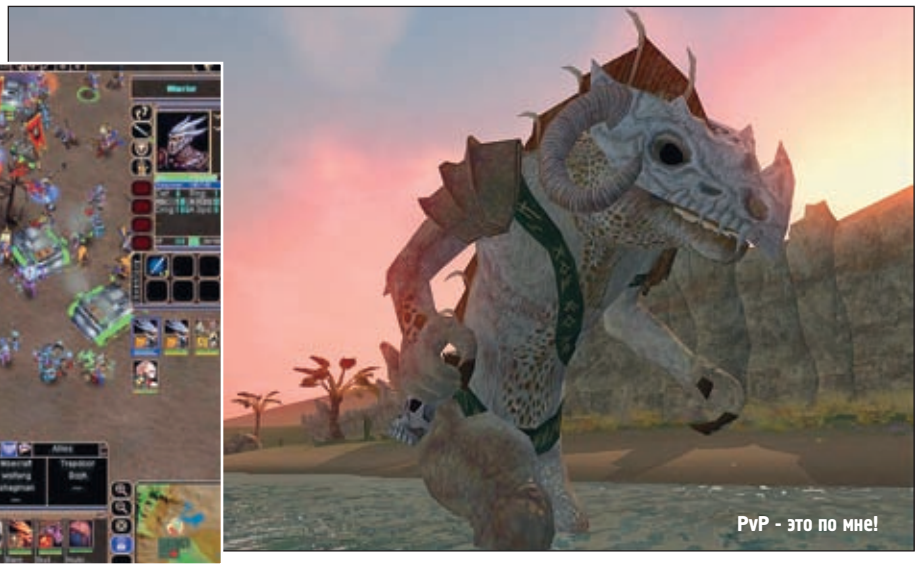


О том, как одна MMORPG давит другую

Недавно мы восхищались перенаселенностью World of Warcraft - целых три с половиной миллиона пользователей! Нынче же пришли результаты переписи населения многопользовательской ролевой игры EverQuest II от компании Sony Online Entertainment, и мы призадумались. Закон "если где-то что-то прибыло, значит, где-то что-то убыло" работает в режиме реального времени. Алан Кросби, директор по связям с общественностью корпорации "Сони", сообщил в интервью японскому игровому сайту Game Watch ("Игровой дозор"), что поголовье эверквестеров второго поколения составляет всего пятьсот тысяч юнитов. В семь раз меньше, чем у злостного конкурента от Blizzard, как нам тут верно подсказывает калькулятор. Поражение? Не спешите с выводами. Что вам рассказывают друзья, откачанные после WoW-комы, в первую очередь? Легенды о схватках родовых между Ордой и Альянсом, героических дуэлях паладинов и тауренов и прочих PvP-радостях. А в рафинированном EverQuest II царит заповедь "не убий". И первобытные инстинкты первенства и жестокости выхода не находят. Зато этот самый exit очень быстро находят игроки, взволнованные запахом перемен, который источает вселенная World of Warcraft.

Наверстать упущенное теоретически должен грядущий адд-он EverQuest II: Desert of Flame, заточенный под агрессивную забаву Player vs. Player. Также дополнение обязуется исправить проблемы с интерфейсом, возникавшие, по словам начитавшегося "фидбэка" Алана Кросби, у многих игроков. Вряд ли столь скромные амбиции адд-она привлекут во вселенную EverQuest II миллионы неофитов, но надежда - штука живучая. **- *Bros.***

Будем надеяться, пребывание в морозильнике пошло игре только на пользу



PvP - это по мне!

...а детям вход воспрещен

Лицам до восемнадцати

В самой поднебесной стране на свете индустрия компьютерных и приставочных игр находится под пристальным надзором всевидящего и немного раскосого ока политиков. Наместники информационной службы ИНТЕРФАКС в Китае сообщили 3 августа, что группа заседающих товарищей в Шанхае приняла закон, согласно которому ног несовершеннолетних в онлайновых играх, где можно убивать других игроков, больше не будет. Считайте, что пацифистский EverQuest II забил гол в огород World of Warcraft, где пасутся полтора миллиона китайцев, ведь в первой игре Player Killing отсутствуют в принципе, а во второй играют главную скрипку.

Впрочем, инициаторами законопроекта выступают вовсе не политики из Sony Online Entertainment, а активисты китайского Министерства культуры и Министерства информации. Эти госструктуры уже отдали операторам онлайновых развлечений приказ изготовить какую-нибудь хитроумную систему, которая не даст одним несовершеннолетним любителям онлайна поднять руку на других несовершеннолетних любителей онлайна. Реализована "сигнализация" будет следующим образом: регистрируясь в той или иной ММО, китайские геймеры должны будут вводить определенные данные то ли из паспорта, то ли из какого-нибудь другого документа, по которому можно определить их возраст.

Совсем размечтавшиеся представители министерств (в частности, заварившая пудинг госпожа Лю Шифа, возглавляющая Internet Culture Division Минкультуры Китая) также планируют заставить операторов отключать игроков от их любимых ММО, если те превысят лимит беспрерывного пребывания в виртуальных вселенных.

Эти меры, несомненно, ударят по экономическим показателям рынка онлайновых развлечений Китая. Оборот в этой сфере в прошлом году составил $304 млн., а по прогнозам поднебесных экономистов, в 2005 показатели индустрии вырастут ровно на миллиард безусловных единиц. Интернетом в Китае пользуются 103 миллиона местных брюнетов и брюнеток, и только 15.8% процентов этой армии не разменяли свой восемнадцатый год. Но именно эти люди составляют костяк ММО-игроков, которых в коммунистической стране насчитывается почти 30 "лимонов".

Разработчики уже переосмысливают свое воинственное мировоззрение, операторы думают, как уклониться от нового закона, а геймеры затягивают пионерскую песню "Вот бы сразу взрослым стать, отдохнуть от детства". **- *Bros.***

Детишки когда-нибудь вырастут. И все припомнят

Китай впереди планеты всей

Китай, как будущая главная супердержава, уже сейчас подготавливает почву для совершения невероятных рекордов и ухода в отрыв от загнивающего Запада. Совсем недавно, запретив в собственной стране добрый десяток игр, китайское правительство решает серьезно раскошелиться на развитие онлайновых развлечений. Причем под словом "серьезно" подразумевается не срочная проводка оптико-волоконного канала в кабинеты министров и установка там World of Warcraft, а выделение $1.8 млрд. для создания свыше 100 (ста!) новых ММО-франшиз и основания порядка 20 студий для их разработки и сервисной поддержки.

К слову, на данный момент в Китае обитает 28.8 млн. игроков и, судя по оценкам экспертов, это число будет расти очень быстро. Например, к 2009 году нашим коммунистическим друзьям пророчат как минимум 50 млн. игроков, тратящих в год баснословные 2 млрд. долларов на онлайновые игры.

Китайцам осталось только довести до ума судебную систему, способную рассмотреть виртуальные мечи и не менее виртуальные портянки как частную собственность, чтобы избежать разбирательств между игроками на ножах в реальном мире. А то прецеденты, как вы помните, уже были. **- *О.Н.***

Тому ли их учил Великий кормчий?

Массивный мультиплеерный коммунизм

В последние несколько лет Китай переживает настоящий бум популярности различных MMORPG, созданных прежде всего в Южной Корее и США. Прошлогодние обороты соответствующего рынка страны выросли на 48% в сравнении с годом 2003 и достигли $298 млн. В следующие пять лет доходы онлайнщиков должны увеличиваться теми же темпами - так пророчат пресловутые аналитики.

Вместе с тем, большая часть рынка КНР принадлежит импортерам, и потому китайское правительство старается всеми силами упрочить рыночные позиции "своих" игроделов. Разработчиков национально-культурных MMO ожидают существенные налоговые льготы и государственные гранты на исследования и девелопинг.

В то же время китайские власти не упускают случая нажиться на богатеньких MMO-держателях. Совсем недавно, параллельно с принятием решения о том, что лица до восемнадцати больше не будут играть в онлайновые развлечения с PvP, правительство решило ввести для девелоперов еще и имущественный ценз: минимальные инвестиции разработчиков в экономику Китая не должны быть ниже 10 миллионов юаней ($1.25 млн.). - ***Bros.***

Игровой онлайновый бизнес АТР стоит более $1 млрд.

Объемы подписки на онлайновый гейминг в Азиатско-Тихоокеанском регионе (за исключением Японии) подросли за 2004 год на 30% и превысили баснословную сумму в 1 млрд. национальных штатовских ассигнаций. Аналитики уже успели подсчитать, что если внедрение нового контента и инновационных моделей ведения бизнеса будет идти теми же темпами, то по крайней мере до 2009 года средний ежегодный прирост оборотов рынка составит 19,7%.

Южная Корея - крупнейший рынок онлайновых игр в АТР, именно на

Китай наступает

Когда-то это было круто

нее в прошлом году пришлось $533,4 млн. доходов разработчиков MMO. За Кореей следует Китайская народная республика с ее $298 млн., за КНР - Тайвань ($190 млн.). Если так пойдет и дальше, то атээровцы настолько зазнаются, что и обороты своего рынка будут подсчитывать не в долларах США, а в юанях, бонах и т.п. - ***Bros.***

Ашерон отзвонился

Еще одного ветерана MMO-движения спровадили на земельный участок размером 2x3. Компания Turbine Inc. посчитала, что далеко не молодая Asheron's Call 2: Fallen Kings давно перестала пополнять казну и ничего другого, кроме как прикрыть проект, владельцу игры не остается.

Asheron's Call 2: Fallen Kings вышла в 2002 году и была встречена критиками, мягко говоря, без особого энтузиазма. Но игра все же нашла своих поклонников, с которыми неплохо прожила следующие пару лет и даже была отмечена адд-оном Legions. Однако появились новые MMORPG с превосходно сбалансированным геймплеем, и и без того умеренная слава Asheron's Call 2 начала тускнеть.

Нынче же Джефри Андерсон, CEO Turbine, обратился ко всем фанатам со страниц официального сайта: "Мы высоко ценим, что вы, уважаемые подписчики, оставались с нами все эти годы. Но мы вынуждены оставить AC 2, потому как она свое отжила".

К счастью, у Turbine Inc. есть что предложить любителям онлайна и, соответственно, чем заработать себе на красную икру и не менее красный "Феррари". В начале 2006 года появятся две тяжеловесные MMORPG с мощными лицензиями на борту: Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar и Dungeons & Dragons Online: Stormreach.

Кстати, первая часть Asheron's Call, вышедшая еще в (страшно подумать) 1999 году, здравствует и поныне, радуя игроков антикварной графикой и безупречным балансом. - ***O.H.***

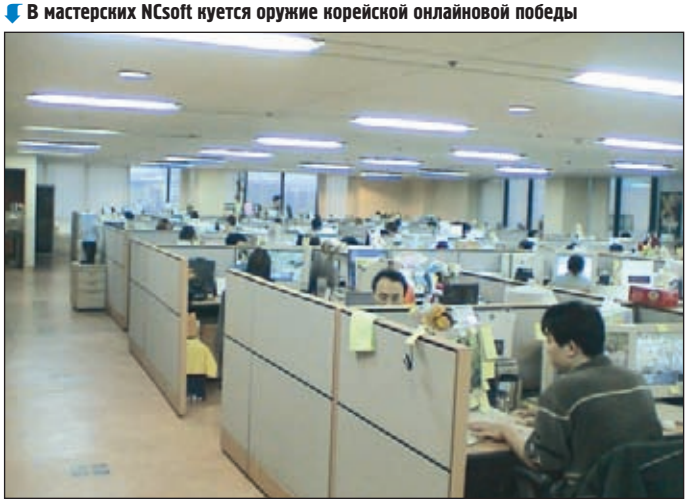
Skype MMO.

Совсем скоро может случиться скромная бархатная революция в ставшем неприлично популярным жанре MMO. Виновницей тому твердо намерена оказаться компания Skype, постановившая имплантировать свою чудо-программу в самые модные и ожидаемые MMORPG. Тех, кто по какой-то причине не знаком с сервисом Skype, мы сейчас просветим.

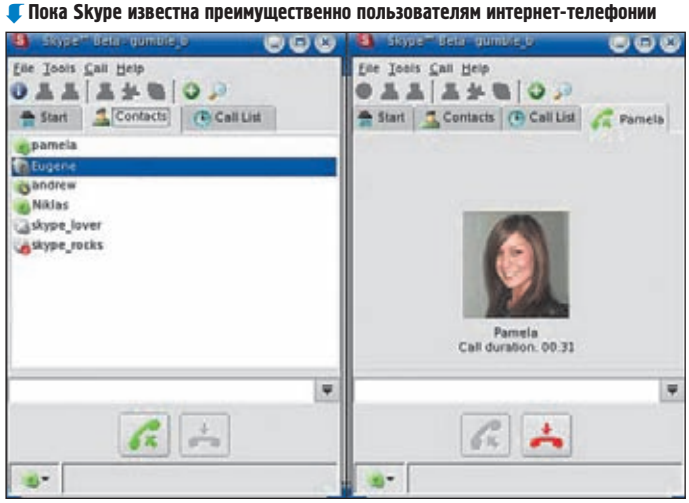
Суть его предельно проста: компания совершенно бесплатно предоставляет программу, позволяющую общаться при помощи голосовой связи. Кроме того, Skype имеет опцию полноценного чата, который по функциональности не уступает последним версиям небезызвестной ICQ. Но для игроков, разумеется, важна, в первую очередь, именно голосовая связь, так как желание печатать сообщения маме на работу во время раздачи на орехи прихвостням Альянса вряд ли у кого найдется.

В популярности программы сомневаться не приходится: сейчас число поклонников удобного "онлайн-телефона" перевалило за отметку 50 млн. Поэтому остается лишь ждать реакции главных флагманов MMO-рынка, а далее (будем оптимистами) - и первых игр с встроенным Skype-сервисом. - ***O.H.***

В мастерских NCsoft куется оружие корейской онлайновой победы



Пока Skype известна преимущественно пользователям интернет-телефонии



Дед, ты валокордин не забыл?

А представляете - в полнеба да золотыми буквами: "Не дай себе засохнуть!"

Новые жертвы среди любителей онлайна

Пока в варварской Северной Корее детей с пеленок учат маршировать на плацу и дарят на дни рождения "Коммунизм для дошколят", в ее более цивилизованной южной родственнице народ постепенно эволюционируют в homo onlineus. Свой вклад в главное дело южно-корейской нации вложил и некий ныне покойный мистер Ли, принявший смерть во время сеанса игры в MMORPG.

Скромный 28-летний уроженец провинциального города Тэгу был так предан своему увлечению, что однажды уволился с работы, чтобы иметь больше времени на онлайн-потасовки. И в один из своих безработных дней он отправился в местное интернет-кафе, где и провел последние три дня жизни. Да, именно три дня, а точнее - 50 часов, молодой человек был поглощен онлайновым смыслом собственного существования. Конечно, ему приходилось время от времени бегать в туалет и наспех угощаться фаст-фудом, но это несущественные детали.

Существенно же то, что смерть подкралась неожиданно. Ли уже собирался закончить игру, как с ним случился сердечный приступ. По словам южно-корейских медработников, причиной трагедии стало сильное физическое истощение организма.

Разумеется, можно опять во всем обвинить игры и выйти на демонстрацию протеста, размахивая обличающими плакатами. Однако вряд ли поиски очередного стрелочника поспособствуют решению проблемы игровой зависимости. Тем более что свинья... в смысле, аддикт источник душевной привязанности всегда найдет. ***- O.H.***

Sony движет торговлю в Massive

Компания Massive Incorporated, специализирующаяся на размещении рекламы в компьютерных играх, сообщила, что корпорация Sony Online Entertainment предоставила ей доступ к своим онлайновым игровым ресурсам. Сие означает, что, если ставки по налогам на рекламу не взлетят до недостижимых высот, господа из Massive не преминут запустить объявления своих клиентов в свободное плаванье по волнам вселенных Planetside, EverQuest, Star Wars Galaxies и т.п.

Несмотря на то, что сама Sony озвучила намерение половить баксы в мутных рекламных водах лишь неводом Planetside, информация Massive о широкомасштабном сотрудничестве внушает доверие. Дело в том, что уровень заинтересованности операторов MMO в дружбе с рекламщиками достаточно велик, о чем свидетельствует недавний опыт с той же Anarchy Online. Неудивительно, что кое-кто уже начал молиться о недопущении плакатов McDonald's в таверны WoW и EverQuest. Ибо онлайн ведь давно уже стал вторым домом для многих геймеров, а в каком, скажите на милость, современном доме можно укрыться от рекламы?

Сильные стороны онлайнового "рекламигрования" - работа с достаточно обширной аудиторией коммерчески перспективных потребителей в возрасте от 18 до 34 лет и возможность постоянного обновления рекламного контента (в оффлайне с этим, по понятным причинам, полный облом). Кстати, аналитики прогнозируют быстрый рост мощности "двигателя торговли" в играх за счет интернетизации консолей (Xbox 360, PlayStation 3). Ожидается, что реклама будет поступать вместе с обновлением оффлайнового контента для приставок. ***- Bros.***

Еще одна фэнтезийная MMO-игра

Если не хватает рабочих рук - завербуйте простых прохожих и назовите их гордым словом "разработчики". Платить зарплату при этом вовсе не обязательно. Примерно такими установками руководствуется шведская компания Lockpick Entertainment, занятая разработкой массивно-мультиплеерной RTS в фэнтезийной скорлупе Dreamlords. Работы над игрой открыты, в том числе, и для сообщества игроков - достаточно зарегистрироваться на ее официальном сайте. Присоединившись, вы получаете доступ к форуму Lockpick и статьям по девелопменту, а также возможность принять участие в различных фазах тестирования Dreamlords.

Что нас в итоге будет ожидать, разработчики толком не говорят. Зато выносят на всеобщее обозрение размытые скриншоты и посредственный арт. Остается надеяться, что за оставшееся до релиза время девелоперы посетят пару-тройку популярных MMOG и задумаются о внешнем виде собственного детища. ***- O.H.***

Не впечатляет

Махмуд

Маленькие игры взрослых дядек

Наибольшей популярностью среди пользователей пользуются игры, разработанные для платформы DOS.
"Навигатор игрового мира", №1, 1997

Жанр MMORPG **Издатель** Ankama Studio **Разработчик** Ankama Studio
Рекомендуется Pentium II 300 МГц, 32 Mb RAM, видеокарта 32 Mb, Macromedia Flash Player **Сайт** www.dofus.com

Технологии рвутся в бой

Есть уже много онлайновых игр, в которые можно поиграть и без навороченного компьютера, было бы подключение к Интернету и браузер с поддержкой Macromedia Flash. Все они в той или иной степени ролевые, везде есть какие-то войнушки, гильдии и так далее, но до сих пор фантазия разработчиков ограничивалась только в основном битвой за ресурсы, разработкой каких-то там сооружений, призванных выполнять неведомо какие функции. Отрадно, что разработчики подобных игр все-таки способны продвинуться немного дальше, чем рекомендует банальный здравый смысл. Результатом такого "мозгового штурма" и стала игра Dofus, созданная полностью на технологии Macromedia Flash и требующая всего лишь установленного на компьютере Flash Player, который можно бесплатно скачать и установить с сайта Macromedia.com.

Игра представляет собой практически полноценную MMORPG, но с небольшими отличиями, претендующими на оригинальность. Присутствует десять классов персонажей, только не ищите привычных названий типа рейнджера или варлока, здесь есть только Sram's Shadow (что-то вроде некроманта) или Enutrof's Finger (в миру более известен как дварф). У всех свои скиллы, числом около десятка на каждого, свои атрибуты - в общем, все, как у людей.

Стойкий оловянный

Игровое поле, если можно так выразиться, представляет собой кучу очень маленьких локаций в пределах одного экрана, в которых, собственно, и происходит все действо. Можно торговать, копать руду, валить дубы и производить разные шмотки, но лучшее, что есть в Dofus, - это, конечно, драки. Мобов немного, всего около пяти-шести разновидностей, но этого хватает, потому что один и тот же монстрик может быть как первого, так и пятнадцатого уровня.

Монстрики атакуют. Через пару ходов я буду полностью заблокирован и убит

Вот такие мультяшные домишки здесь можно купить. Правда, за баснословные деньги

Сам процесс представляет собой нечто наподобие драк в X-Com. У игрока есть определенное количество Movement Points, которое определяет количество "шагов", отведенных для игрока, и Attack Points, которые тратятся на спеллы и удары. Каждое атакующее действие потребляет несколько Attack Points, так что, когда они исчерпываются, ход переходит к противоположной стороне. Думать над ходами нужно быстро, на размышления отведено порядка тридцати секунд, после чего остается только наблюдать атакующих мобов. Каждый из них нападает по-своему: одни предпочитают физические атаки, другие изо всех сил кастуют на чара разную жуть, которая, к примеру, помимо обычных повреждений, может отнимать энное число MP или AP. Больше всего бой напоминает игру в шахматы, нужно не только уметь распределить имеющиеся скиллы, но и по-умному перемещаться.

С ростом уровня чара растут и его умения. Скиллы можно апгрейдить, тем самым повышая наносимый ими урон. Помимо этого, с каждым уровнем игрок получает определенное количество очков, которые тратятся на повышение атрибутов.

Откладывая Тетрис в сторону

Картинка в игре просто супер. Обычная двухмерная графика, все выглядит совершенно по-мультяшному, симпатично и четко. Веселенькая анимация не особо разнообразна, но очень привлекательна. Единственное, что немного напрягает, - это то, что все довольно мелко: в окне 640x480 много не поместится.

Тут есть гильдии, есть кое-какая торговля, можно атаковать мобов группами, тем более что иногда бойцу могут повстречаться до десятка мобов за заход. Есть разные симпатичные окошечки с необходимой информацией. В общем, все, как у взрослых. Если бы эта игра была сделана с применением "обычных" технологий, скорее всего, на нее не обратили бы внимания, но в таком виде она довольно-таки привлекательна для тех, у кого есть свободных полчасика в день. Сейчас Dofus находится в стадии открытого бета-тестирования, так что попробуйте, может, и понравится.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	4	x 0,40
Графика	5	x 0,20
Звук и музыка	2	x 0,10
Концепция	6	x 0,20
Ценность для жанра	4	x 0,10

ИТОГО 4.4

СОЮЗ®
НА ПЯТНИЦКОЙ

1

АНАЛОГОВ НЕТ!

Первый

в России медиагипермаркет

4 этажа 3 000 кв. м. 150 000 наименований

МУЗЫКА КИНО МУЛЬТИМЕДИА АУДИОКНИГИ КНИГИ
МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ МУЗЫКАЛЬНЫЙ БАР
КОФЕЙНЯ ФОТОЦЕНТР ИНТЕРНЕТКАФЕ КОПИЦЕНТР
DJ-ЦЕНТР ТЕАТРАЛЬНО-КОНЦЕРТНАЯ КАССА

г. Москва, м. Новокузнецкая - Третьяковская
ул. Пятницкая, дом 29 тел. 589-15-51
www.soyuz.ru

Азеротские хроники 4

Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel

Приезжает чукча к Алле Пугачевой и говорит:
Пугачева, давай поженимся.
- Достанешь мне крокодиловые сапоги - поженимся.
Поехал чукча в Африку. Ждет Пугачева один, два года, на третий год не выдержала, поехала в Африку. Смотрит - сидит чукча на берегу Нила и крокодилов ловит, а за ним большая гора крокодилов. Засунул чукча руку в воду, говорит:
Ох, черт, опять без сапог попался.
Бородатый анекдот о частоте выпадания желаемых предметов из мобов

Быть хайлевелом, конечно, почетно и интересно. Но одного только высокого уровня маловато, чтобы чувствовать себя комфортно в финальных инстансах. Так что приходится тратить немало времени и/или денег, чтобы экипировать своего персонажа как подобает. А ведь самые лучшие образцы брони и оружия не купишь просто так на аукционе (большинство из них - Bind on Pickup, а за остальные заламывают немыслимые цены). Так что приходится фармить, фармить и еще раз фармить донжоны попроще в надежде, что с убиваемого в десятый раз босса рано или поздно выпадет желаемая шмотка. Ну а в краткие минуты отдыха можно немножко задуматься о пройденном боевом пути и подвести кое-какие промежуточные итоги.

World of Warcraft - это не только инстансы, рейды, бэттлграунды и ролеплеинг. Соответствующие этим буржуйским словам явления есть и во многих других играх. Не в обиду будет сказано, но WoW не привнес почти ничего нового в жанр. Однако почему-то именно он обошел по популярности всех конкурентов, став одной из самых густонаселенных онлайновых ролевых игр за все время существования термина MMORPG. “Близзарды”, верные своей традиции, собрали все находки предшественников, тщательно перемешали до нужной консистенции, приправили фирменными ингредиентами вроде идеальной репутации фирмы, да и подали на стол игрокам. А те и рады кушать, причем так, что за ушами трещит. Свою роль сыграла, конечно, и раскрученность бренда, и высокое качество исполнения собственно игры. Но есть еще один момент. В WoW многие приходят не потому, что им нравится жанр MMORPG. Им нравится мир Warcraft.

Три культовых стратегии, на которых выросло не одно поколение фанатов, - это лишь верхушка айсберга. По этой вселенной написано немало книг (шесть художественных, объединенных в две трилогии, и пять рулбуков с информацией по игровому миру), выпущены настольные версии (не очень удачная стратегия и гораздо более достойная RPG), не говоря уже о сопутствующей продукции вроде фигурок персонажей, плакатов или отдельных DVD с игровыми роликами. Было бы глупо считать, что все это делается исключительно ради выжимания денег из фанатов (хотя, разумеется, об этом Blizzard тоже не забывает). На данный момент разработка вселенной Warcraft только набирает обороты, и игры являются лишь одним из источников информации о ней, главным, но не единственным. В художественных романах описаны события и судьбы персонажей, напрямую не появлявшихся в играх, но сыгравших значительную роль в истории. В мануалах к настольной RPG содержится подробнейшая информация о странах Азерота и Калимдора, о народах, эти страны населяющих, об их обычаях, политических и торговых отношениях, о выдающихся личностях. История вселенной Warcraft на момент выхода The Frozen Throne, многостраничный пересказ которой был опубликован нами два года назад, сейчас составляет от силы половину того, что было написано сценаристами Blizzard за минувшее время. Так что WoW, конечно, многого стОит как самостоятельный продукт, но его задача, помимо прочего, - вобрать в себя сюжетные наработки минувших со времен первой части десяти лет и в перспективе выступить еще одной ступенькой в развитии вселенной Warcraft. А ведь эта вселенная прошла путь от банального сказочного королевства с “хорошими” людьми и “плохими” орками до полноценного фэнтези-мира с многотысячелетней историей, десятками рас и сотнями персонажей. По тщательности проработки она не уступает многим сеттингам D&D или тому же Warhammer. Итак, что представляет собой современный мир Warcraft с точки зрения персонажа, прожившего там четыре с лишним месяца и исследовавшего его почти до конца?

Бонарт с супругой в дозоре

В Western Plaguelands днем и ночью идет охота на нежить, награды от Argent Dawn того стоят

В мире войны

Конфликты, вокруг которых разворачивались события стратегической серии, почти полностью себя исчерпали. Да, войны оставили свои отметины. Люди по-прежнему ненавидят орков, а тролли - эльфов. Фелвуд все еще заражен нечистью со времен вторжения Пылающего Легиона, а Лордаэрон как стал владением оживших мертвецов, так им и остался. Но время масштабных войн и угроз всему миру миновало (ненадолго, конечно же). Король Мертвых, он же Артас, вроде бы замышляет на далеком севере что-то нехорошее, но пока от него ни слуху ни духу. Его воинство, оставшееся на бывших людских землях, уже больше не наводит ужас на весь континент, а засело в Plaguelands и кое-как огрызается на "свободных" мертвяков Сильваны и людей, мало-помалу отвоевывающих свое королевство. От Пылающего Легиона осталась лишь недобрая память да рассредоточенные по миру демонопоклонники, из которых хоть какую-то угрозу окружающим представляет только орочья секта Burning Blade (возможно, названная так в честь одноименного клана из Warcraft 2). Вообще, история, знакомая нам по предыдущим играм, немного переписана задним числом. Даже обидно, что многие события оказались обратимыми. Вспомните трагизм Warcraft 3, где многие расы лишились всех надежд на будущее: высших эльфов почти полностью истребили, ночные эльфы добровольно отказались от своего бессмертия, человечество в Лордаэроне было уничтожено под корень... А здесь все снова почти нормально. Ушастые жители калимдорских лесов благополучно выращивают новое Мировое Древо, Квел'талас вроде бы восстановлен... Попасть туда, правда, пока нельзя, но зеленые елочки и эльфы-стражи на границе свидетельствуют о том, что дела там идут неплохо. А люди так и вовсе вновь стали доминирующей расой в Альянсе и понемногу сводят старые счеты со своими врагами. Что касается очередного противостояния Орды и Альянса, то оно продиктовано, скорее всего, лишь игровыми нуждами (надо же было подвести сюжетную подоплеку под PvP). Дальше пограничных конфликтов за спорные территории дело не заходит, и, в отличие от первых двух войн, стороны не ставят своей задачей тотальное уничтожение друг друга.

Принцесса Терадрас своими габаритами затмевает всех натурщиц Рубенса вместе взятых

На полкорпуса впереди соперника

Феерически красивая пещера самоцветов

Шреддер жив!

Новое время - новые угрозы. Одна из них пришла в Азерот по вине "плохих" дварфов из рода Dark Irons. Именно они во время гражданской войны со своими сородичами из Ironforge в качестве "прощального хлопка дверью" призвали в этот мир Рагнароса (который, вопреки общественному мнению, вовсе не бог, а "всего лишь" один из четырех бессмертных повелителей стихий). Этот огненный элементаль-переросток очень зол на всех смертных, т.к. вернуться в родной мир он уже не может. Впрочем, его смертельными врагами здесь стали не менее "приятные" персонажи: а именно, черные драконы из выводка Deathwing'а и подконтрольные им орки, которые претендуют на Blackrock Spire, вотчину Рагнароса и Dark Irons. Так бы они и воевали друг с другом на выжженных землях Burning Steppes и Searing Gorge, да вот незадача: Альянсу (да и Орде заодно) настолько досаждают и те, и другие, что ждать, пока они сами друг друга истребят, неохота. Вот власти и посылают отряды героев для решения этих проблем.

Рагнарос - не единственный представитель высших сил, который угрожает относительному благополучию мира. Есть, например, злое божество по имени Атал'Хаккар. Этот натуральный Пернатый Змей, которого когда-то изгнали из Азерота, с некоторых пор стараниями своих преданных жрецов-троллей готовится к помпезному возвращению. Кушать-то хочется, а жертвоприношения давно кончились. Впрочем, его храм (инстанс Sunken Temple) сейчас охраняется зелеными драконами и их служителями, которые следят за тем, чтобы Атал'Хаккара не пробудили раньше времени охочие до его сокровищ приключенцы. Другое недоброе существо божественного порядка, принцесса Терадрас, проживает в глубинах древнего святилища в Desolace (инстанс Maraudon). Эта дамочка знаменита тем, что является прародительницей всех кентавров, причем нарожала она их от любовной связи с Зэтаром, одним из сыновей эльфийского полубога Ценариуса. Кстати, любопытно, что Зэтар, как и его папочка, является на нижней частью оленя, а Терадрас так и вовсе напоминает женский вариант Abomination'а - нечто огромное, толстое, четырехрукое и трехголовое. Видимо, любовь зла... А еще в мире Warcraft появились настоящие зерги. Полюбоваться на них можно на юге Калимдора (зоны Feralas, Tanaris, Un'Goro Crater и Silithus). Впрочем, величают их тут silithid'ами, но не опознать в них всеми любимых зверушек из Starcraft, право же, затруднительно.

В мире WoW "вживую" отражено многое из игровой мифологии и истории. Например, еще во времена Warcraft III стало известно, что тролли - одна из древнейших рас Азерота, которая достигла своего культурного расцвета задолго до своих соседей, но сейчас скатилась обратно во тьму варварства (а чуть позже в мануалах к настолке появилось утверждение, что тролли являются прямыми предками эльфов). В WoW же тема этих клыкастых дикарей получила дальнейшее развитие. По игровому миру рассредоточено немало руин трольских городов (нарисованных с явной оглядкой на майя и прочие южноамериканские культуры), населенных разнообразными и, как правило, весьма воинственными, племенами. Теме троллей посвящены целых два инстанса (Zul'Farrak и Sunken Temple), а скоро добавится и третий - Zul'Gurub. Другой популярной темой стали поиски дварфами древних очагов своей культуры. Для желающих ознакомиться с корнями этой расы есть инстанс Uldaman, где можно встретить earthen'ов (каменных существ, прямых предков дварфов) и даже Архедаса, хранителя знаний Титанов.

Наравне с древними мифами в WoW прекрасно отражена и новейшая история (внимание, дальше идут спойлеры). Например, интриги братства Дефиаса. Как выяснилось, это братство восходит корнями к организации вольных каменщиков (явный намек на масонов), строивших новый Штормвинд и теперь желающих тайно подчинить этот город себе. Дефиас, помимо всего

WoWские тараканы

Вообще-то WoW обычно работает стабильно и гладко, но изредка запуск его параллельно, скажем, с открытым "Фотошопом" приводит не только к жуткому лагу, но и к весьма забавным графическим глюкам.

Сейчас мы подмешаем отравы в варево мертвяков

прочего, причастны к похищению короля Штормвинда. А главную роль в этом заговоре сыграла леди Катрана Престор, более известная как черная драконица Ониксия (почему-то Deathwing и его детки в человеческом облике всегда ходят под фамилией Престор), разоблачению которой посвящен один из самых долгих и интересных квестов в игре. Впрочем, не она одна щеголяет в теле людской дамы, "хорошие" драконы (как правило, женского пола) тоже не брезгуют принимать облик смертных. Например, гномиха Chromie в Western Plaguelands и эльфийка Haleh в Winterspring на самом деле являются драконицами.

В Лордаэроне, помимо мертвяков, свирепствует еще одна напасть - Багровые Крестоносцы (Scarlet Crusade), нечто среднее между инквизицией и ку-клукс-кланом. Эти фанатичные служители Света не делают никакой разницы между нежитью всех мастей, нечеловеческими расами (включая эльфов, дварфов и т.д.) и теми людьми, которые такие взгляды не разделяют. А вот Argent Dawn, еще один военно-духовный орден, наоборот, весь из себя правильный и хороший. Вплоть до того, что умудряется проявлять расовую терпимость и берет в свои ряды даже орков и мертвяков (!), если те чисты душой и готовы отдать свою жизнь борьбе с вселенским Злом, которое для Argent Dawn олицетворяют как Undead Scourge, так и Scarlet Crusade. Неудивительно - в инстансе Stratholme выяснится, что Багровых Крестоносцев контролирует демон Бальназзар, которого его брат Вариматрас, "верный" прислужник Сильваны, якобы убил в TFT. Из чего следуют закономерные выводы о лояльности оного Вариматраса...

Что до грядущих угроз, они обещают быть более глобальными. Если судить по разнообразным намекам, мелькающим во многих квестах, все идет к тому, что в Азерот в ближайшем будущем должны вернуться зловещие Старые Боги, которые уже контролируют, тайно или явно, немало темных сил. Поэтому начинают активизироваться и драконы, которым на роду написано оборонять этот мир от внешних врагов (какими средствами, это другой вопрос). Правда, им сейчас хватает проблем с мятежными собратьями из семейства Deathwing'а. Плюс остается еще и Король Мертвых, которого рановато списывать со счетов. Да и Кил'джеден, последний живой Демон-Лорд, вроде бы тоже здравствует и готовится к реваншу. Так что задел для будущих адд-онов, а то и для Warcraft IV, имеется вполне пристойный.

Что патч грядущий нам готовит

Общеизвестно, что в WoW размещены уже законченные игровые области, попасть в которые, тем не менее, пока что нет никакой возможности (не считая пары лазеек и программы WoW Map Viewer). Они зарезервированы для последующих контент-патчей. В ближайшем из них откроется доступ в **Zul'Gurub**, высокоуровневый рейд-инстанс на территории Stranglethorn Vale, представляющий собой очередной (и, пожалуй, самый крупный из имеющихся) город троллей. А что еще будет дальше...

Ahn'Quiraj *(инстанс)*. Этот город древней расы Quiraj (имеющей

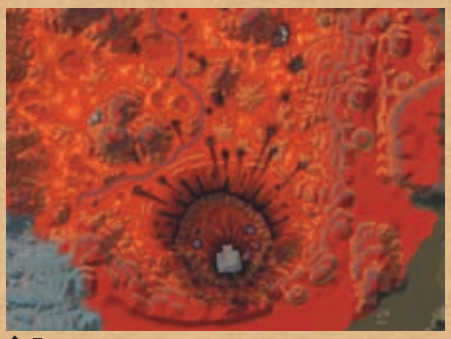
Zul'Gurub на "современной" карте Warcraft

Ahn'Quiraj там же

непосредственное отношение к вышеупомянутым силитидам и, возможно, состоящей в родстве с нерубианцами) расположен в южной части зоны Silithus и выполнен в египетском стиле с примесью зерговской органики. Ahn'Quiraj на данный момент отделен от остального мира непроходимой стеной Scarab Wall. Есть информация, что он станет доступен в патче 1.90.

Karazhan *(инстанс)*. Здесь находится башня Медива, гениального мага, когда-то создавшего первый Темный Портал. Сейчас вход в нее заблокирован, однако вскоре башня станет открытой для публики. Подземная часть башни является зеркальным отражением надземной и содержит множество загадок и ловушек (а также, судя по всему, несколько отсылок на роман The Last Guardian, где она была подробно описана). Рейд в башню Медива станет одной из частей квеста по открытию Темного Портала.

Outland. Останки Драэнора, разрушенного мира орков. Попасть туда можно будет через Темный Портал, находящийся в Blasted Lands. Для его открытия потребуется, как минимум, изъять книгу Медива у лича Кел'тузада (он появится в инстансе Necropolis Naxxramas, магической крепости, висящей над



Портал

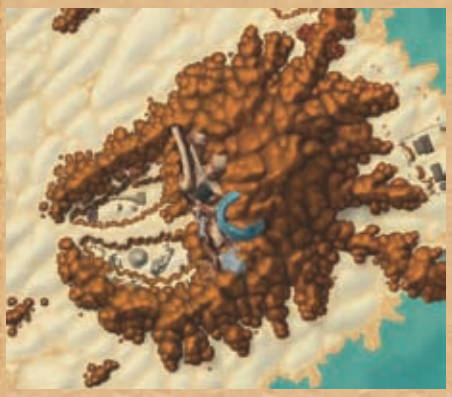
Stratholme) и посетить башню в Karazhan. Открытие Темного Портала произойдет только один раз на каждом сервере, после чего все игроки смогут им пользоваться. В самом Outland уже сейчас находится много всего интересного, в частности, поле финальной битвы орков и людей из Warcraft II: Beyond the Dark Portal, труп гигантского Pit Lord'а (судя по всему, Магтеридона из TFT) и очередной улей силитидов. Outland запланирован как обычная игровая зона со своими городами, квестами и NPC. Почти наверняка там встретятся Иллидан, Кайл и прочие герои TFT.

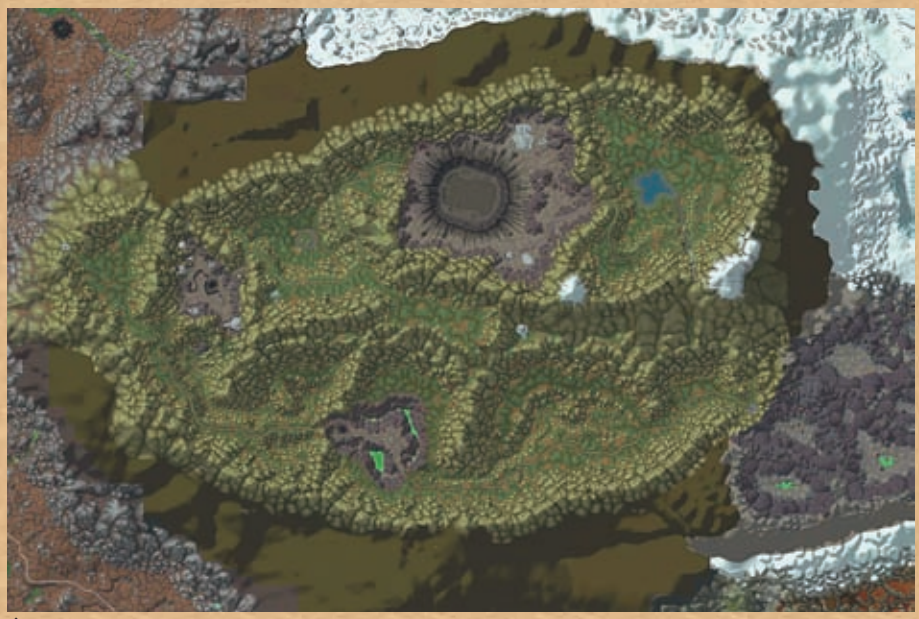
Mount Hyjal. Область в центральной части северного Калимдора, окруженная со всех сторон эльфийскими лесами. Главная достопримечательность - Мировое Древо с лежащими у его корней останками Архимонда. Попасть туда многим удается уже сейчас, но пока что эта зона никем не заселена.

Arathi Basin, Azshara Crater *(бэттлграунды)*. Два новых поля битв, о местоположении которых можно догадаться из названий. Никакой особенной сюжетной подоплеки к ним не полагается, просто еще две горячие точки для командного PvP.

Caverns of Time *(инстанс)*. Владение древнего бронзового дракона Ноздорму, повелителя времени. Здесь собраны кусочки истории мира Warcraft - например, можно будет взглянуть на юность Тралла в замке Durnholde Keep или на первое вторжение орков. Какого рода враги могут подстерегать тут игро-

Caverns of Time





Hyjal

ков, пока неизвестно. Зато известно расположение Caverns of Time - восточная часть пустыни Tanaris (полюбоваться на вход и охраняющих его бронзовых драконов можно уже сейчас).

Emerald Dream *(инстанс)*. Своего рода параллельный мир, в котором проживают погрузившиеся в транс друиды. Скорее всего, главным квестом в этом инстансе станет поиск и спасение пропавшего архидруида Фьюриона. Размещенные в игре эльфийские порталы (в Seradane, Duskwood и т.д.), вероятно, станут входами в Emerald Dream.

Кроме того, в игре со временем появятся такие инстансы, как Necropolis Naxxramas (цитадель Кел'тузада), Uldum (город Титанов в южной части Tanaris) и Grim Batol (бывшая крепость дварфов в Wetlands). Однако на данный момент работа над ними далека от завершения. Кстати, пролетая на грифоне из Ironforge в Menethil, можно подробно рассмотреть гномский аэродром, неподалеку от которого идет бой между дварфами и троллями. Что это за область и когда она будет открыта для публики, пока что неизвестно. Но через WoW Map Viewer удалось рассмотреть тунель, ведущий от аэродрома в Tinker Town, один из кварталов Ironforge. Под тем же IF расположен Old Ironforge - вполне возможно, предбанник будущего "городского" инстанса вроде Stockade или Ragefire Chasm. Раньше туда можно было попасть в режиме призрака из тронного зала короля Магни, но в одном из последних патчей эту лазейку прикрыли. Old Ironforge похож на окрестности моста Мории в фильме Питера Джексона - такие же узкие переходы над озером лавы. Балрога, правда, обнаружить не удалось.

Все вышеперечисленное будет добавлено через бесплатные патчи. Что касается полноценного коммерческого адд-она, то он также находится в разработке. Правда, достоверной информации по нему пока что практически нет. Если верить тем слухам, которые более-менее похожи на правду, то в нем станут доступными три крупные игровые области (Quel'thalas, Kul'Tiras и Northrend), а каждой из двух сторон добавят по одной новой расе (это, кстати, официально подтверждено). К Альянсу с высокой долей вероятности присоединятся высшие эльфы, а вот насчет пополнения Орды мнения расходятся: разные источники называют огров, эльфов крови (это было бы неплохо, а то Орде не хватает симпатичных девушек) и даже пандаренов. Домыслы насчет третьей стороны, скорее всего, не обернутся правдой - у Blizzard вряд ли хватит времени и желания увеличивать и без того огромный игровой мир еще на треть и полностью переписывать сложившуюся систему противостояния двух сил. Повышения ограничения в 60 уровней также можно не ждать, это разрушило бы игровой баланс. Более вероятно, что хайлевелам просто разрешат брать престиж-класс, соответствующий одному из видов героев в Warcraft-вселенной (так, дварф-воин сможет стать Mountain King'ом, а эльф-охотник - Demon Hunter'ом). Эту фишку планировалось ввести еще в оригинальном WoW, но как-то не сложилось. А вот адд-он, к выходу которого игроков высокого уровня станет предостаточно, совсем другое дело. Ходят слухи о новых профессиях вроде приготовления алкогольных напитков (тут без пандаренов точно не

Цены на коллекционные карты завышены до неприличия

обойдется), ювелирного дела, изменения внешности персонажей и т.д., но пока что на официальном уровне это не подтверждено. Адд-он, возможно, будет называться The Burning Crusade (по крайней мере, Blizzard зарезервировала домен с таким названием) и выйдет не раньше начала 2006 года. А в перспективе - еще несколько добавок, ибо WoW просто-таки обязан жить долго и счастливо.

Ярмарка тщеславия

Но вернемся с небес на землю. Пока адд-он пребывает в состоянии разработки, в оригинальном WoW скучать тоже не приходится. Верные своему обещанию, Blizzard привезли в окрестности Штормвинда ярмарку Darkmoon Faire (Орде придется ждать до следующего месяца). На ярмарке было много всего интересного. Например, предсказатель судьбы (Бонарту он нагадал, что его “первая и единственная любовь - это любовь к себе”, на что Калисто обиделась), торговцы дешевым пивом и хот-догами, орчонок-продавец ручных лягушек, несколько диковин вроде карликового динозавра и “самой сильной женщины в мире”. А главное - там осуществлялась выдача эксклюзивных предметов. Это мог быть фирменный 14-слотовый рюкзак с символикой Darkmoon Faire, прошлогодний свиной окорок (который можно было использовать в качестве неплохой дубины), цветок, предмет-сюрприз или гран-при - шикарное эпическое ожерелье с солидными бонусами. Разумеется, все это выдавали не бесплатно, а в обмен на Darkmoon-билеты. Эти билеты, в свою очередь, можно было получить, сдав на ярмарку определенное количество частей животных (волчьих хвостов, кошачьих лапок, перьев и т.д.). Кроме того, кузнецы, кожевники и инженеры могли обменивать билеты на предметы собственного производства. И вот тут начиналось форменное кидалово... По скромным подсчетам, исходя из стоимости затраченных материалов, один билет для инженера обходился в 70 серебряных монет. Для кузнеца - еще больше. За нормальный предмет же брали 40-50 билетов. За ожерелье - 1200. Сколько денег было бы в итоге потеряно, подсчитать нетрудно. Что до фарминга частей животных, то тут вместо монет в расход шло время. Тем более что сами призы затратам явно не соответствовали, лучшие вещи можно купить гораздо дешевле. А еще на ярмарке предлагалось обменять колоду карт (которые выпадали с боссов и высокоуровневых мобов) на одну редкую карту, дающую уникальные бонусы (например, 10% шанс воскреснуть после смерти или 2% вероятность регенерации маны во время каста). Тут можно было смело проходить мимо. Собрать одну колоду своими силами - дело очень непростое, требующее многократных прохождений высокоуровневых донжонов. А на аукционе за одну карту (в колоде их восемь) просили от по 30-40 золотых. Комментарии, как говорится, излишни.

Игроки, впрочем, в массе своей легко шли на поводу у ярмарочных зазывал, всеми правдами и неправдами добывая желанные билеты. Впору было бы назвать это мероприятие не Darkmoon, а Vanity Faire (“Ярмарка тщеславия”, (с) У. Теккерей). Те, кто посообразительнее, делали на этом тщеславии неплохие деньги. Не прошел мимо и ваш покорный слуга. Обычно зеленые фейерверки бонартовского производства шли максимум за 15 серебряных, а тут жадные до билетов товарищи, не торгуясь, платили

Огра можно считать диковинкой лишь с большой натяжкой, но публике все равно охота поглазеть

все 75 - ибо за тридцать шесть фейерверков выдавали целых восемь билетов... Похоже на то, что ребята из Blizzard просто таким образом дали крафтерам возможность неплохо подзаработать, за что им и спасибо. Впрочем, чтобы было, что вспомнить, Бонарт все-таки обменял часть предметов собственной выделки на вышеупомянутый прошлогодний окорок (которым, кстати, вскоре было истреблено все население Deadmines, когда нужно было помочь одному лоулевелу из гильдии). Вообще, сама ярмарка, если не принимать охоту за билетами близко к сердцу, принесла игрокам массу положительных эмоций. А впереди еще одно событие - после ближайшего патча откроется турнир по рыбной ловле в Stranglethorn Vale, с ценными призами и общей задачей популяризовать незаслуженно забытую профессию Fishing. Так что скучать не придется.

P.S. К вопросу о крокодилах и сапогах. Шел Бонарт по лесу (Feralas), никому ничего плохого не делал, Mageweave из гноллей фармил... И вдруг - бац! Из ничем не примечательного гнолльского мистика выпал фиолетовый эпик Ardent Custodian. Не то чтобы это была особенно ценная вещица (тем более для персонажа 56 уровня), но все равно приятно. И встречная паладинша, которой Бонарт продал эту дубинку за полсотни золотых, тоже осталась вполне довольна.

Сюрприз. Причем на редкость приятный

Наука побеждать

Мудрый
не дерется нечаянно.
А.В. Суворов

Каюсь, был чересчур пессимистичен. Сомневался в возможностях, не верил в перспективы. Нет, от каких-то слов не отказываюсь до сих пор. Долина Алтерак (AV, Alterac Valley - один из бэттлграундов в WoW) и в самом деле дружественна "дальнобойным" классам. А маги там - натуральные хонороштамповочные агрегаты. И все же звезда пленительных PvP-успехов не только светит, но и греет практически любому ее возжелавшему. Было бы время, хороший коннект, знание победных тактик и стратегий да толика везения. По первому, второму и четвертому пунктам могу лишь уверить, что мысленно всегда с вами. Что же касается третьего, то с ним вам повезло несказанно. Ибо есть у вас я, которому мудрость великих побед[1] - уже давно открытая книга-букварь. И который всегда готов отгрузить хоть самосвал крупиц драгоценного опыта.

Ассортимент магазина "отмороженных волков". Предметы экипировки - только синего и фиолетового цвета

Награды найдут героев

Стоит ли PvP того, чтобы тратить на него драгоценное игровое время? Для знакомых с реалиями World of Warcraft это вопрос, не лишенный смысла. Ибо, несмотря на то, что абсолютное большинство игровых серверов относится к категории PvP, иногда складывается ощущение, что их население отнюдь не в восторге от своего выбора. Нытье типа "опять эти сволочи "алики" (ордынцы) меня ганкнули, достали уже в натуре гады" навязчивым поп-мотивчиком преследует вас буквально с первых минут игры, а подбить согильдийцев на поход в какое-нибудь подземелье в разы проще, чем соблазнить их прелестями охоты за скальпами членов противоположной фракции.

Не буду взывать к эмоциям, ограничусь констатацией выгоды. Допускаю, что награды за PvP-ранги привлекают далеко не всех. Так как действительно ценные породы инвентаря становятся доступными, только начиная со звания генерала-лейтенанта (коммандера у Альянса) и выше (эпический транспорт, броня и лучшее в игре оружие), дослужиться до которых дано не всякому.

Однако, помимо ранговых плюшек, существуют плюшки за высокую репутацию у тех организаций, за которые вы воюете на бэттлграундах (клан орков Frostwolves у Орды, дварфийская экспедиция генерала Stormpike у Альянса). А они, воспылав к вам различными степенями симпатии, могут выложить на прилавок такие раритеты (да еще и по столь смешным ценам), что на время из головы вылетят любые спелеологические забавы.

Залогом высоких рангов и безупречной репутации в Алтераке являются общие победы, для чего необходимо и достаточно убить главу одной из противоборствующих сил. Например, убийство коротышки-генерала (при условии захвата всех кладбищ и уничтожения всех бункеров) дает только бонусами более 10 тыс. Contribution Points (CP) и очень солидную прибавку к "репе". Так что дело за сущим пустяком - изучить науку побеждать.

Расклад-с, батеньки

Как и положено приличной военной кампании, в Алтераке существуют стратегия и тактика ведения боевых действий. Стратегические тонкости зависят прежде всего от существующего расклада сил. Перед началом баталий у каждой из

"Лишнее" кладбище

Вход в AV со стороны Alterac Mountains

1. Увы, хочу сразу же сделать оговорку: все нижеизложенные советы будут особенно полезны тем, кто играет за Орду. Разумеется, в игре за Орду и Альянс есть много общего. Поэтому в качестве общего руководства статья вполне пригодится и альянсерам (и вообще, знать планы врага - наполовину победить). Вместе с тем существуют незначительные фракционные нюансы, об альянсовских версиях которых я могу и не знать.

сторон в наличии по 40 бойцов, четыре башни (бункера у Альянса), одному гарнизону (аутпосту), где располагаются капитаны (вторые после лидеров фракций по рангу NPC), и по одной главной базе, где устроились сами "биг боссы". Кроме того, Орда получает в свое распоряжение пять кладбищ, а Альянс - четыре кладбища и лесопилку[2].

Кроме того, в долине имеются две шахты, расположенные рядом с базами фракций. На момент старта бэттлграунда они принадлежат враждебным обеим сторонам NPC. Шахты играют важную роль, ибо добывающиеся там припасы (supplies) используются для снаряжения ground assault - группы союзных элитных "неписей" 58-61 (в зависимости от степени апгрейда) уровня, которые бегут прямиком на базу противника, разделывая по пути на филейные части и суповые наборы любые недружественные проявления жизни.

Еще одним серьезным пунктом стратегического планирования является обеспечение "авиационной" поддержки. В бункере (башнях), на лесопилке и на базах содержатся под стражей шестеро Wing Commanders (по трое от каждой стороны) - NPC, летающие на специально выведенных породах грифонов и вайвернов (хотя последние на вид - типичные мантикоры), являющихся элитными монстрами 60 уровня, которые умеют швырять дамажистые файрболы и фугасные бомбы с мощной взрывной волной. Если освободить всех трех авиакомандиров, то военно-воздушные силы становятся увесистой гирей на чаше весов общей победы.

И, пожалуй, последний стратегический "объект" - пасущиеся на подконтрольных сторонам территориях бараны (Альянс) и волки (Орда). Заготавливая шкуры вражеской скотины и приручая свою, можно разжиться кавалерийским подкреплением - рэмрайдерами (от ram - баран) или вулфрайдерами (от wolf - волк). Конница представляет собой отряд элитных NPC 58 уровня и тоже весьма способствует решению многих боевых задач.

Есть ли у вас план?

Планы кампаний для обеих фракций практически идентичны. Орда, пользуясь близостью своего "лишнего" кладбища Snowfall (SF) к ключевому альянсовскому кладбищу Stonehearth (SH), пытается последнее захватить. После чего получает практически выигрышное со стратегической точки зрения положение. Далее уничтожаются бункеры, расположенные в центральной части долины, убивается капитан, штурмуется кладбище Stormpike (SP) и, наконец, приходит черед главной базы с ее двумя бункерами и "станцией первой помощи" (First Aid Station - вполне милое название для кладбища). Когда все захвачено и уничтожено, убийство генерала - вопрос пары минут.

Задача Альянса (помимо недопущения описанного выше) - захватить оба центральных кладбища Орды. В народе считается, что ключом к альянсовской победе является захват Iceblood Graveyard (IB). Однако если в руках Орды остается SF, то она, при грамотной игре, может воспользоваться растянутостью коммуникаций (все же от SH до IB далековато, поэтому защищать одновременно оба кладбища сложно) и восстановить "статус кво", а то и получить преимущество. Поэтому сперва было бы неплохо отбить SF. А далее - практически по ордынскому сценарию с одним важным дополнением.

Дело в том, что "хижина облегчения" (Relief Hut - кладбище на ордынской базе) находится вне радиуса поражения лучников с башен ("станция первой помощи" на базе Альянса прекрасно простреливается находящимися в бункерах стрелками - еще одна компенсация за кладбищенскую недостачу), что делает возможным ее захват так называемыми ninja team - группами, куда входят обладающие способнос-

Пылает уничтоженный Icewing Bunker

Генерал Stormpike держится молодцом. Но это ненадолго

Альянс еще сопротивляется, но ситуация для него уже безнадежная

2. Сложно сказать, насколько справедлив такой расклад. С одной стороны, кладбища в Алтераке являются наиболее важными стратегическими объектами, за которые идет постоянная борьба. С другой стороны, на лесопилке находится недостающая запчасть к Shredder'у - самоходной бензопиле 60 elite уровня, всегда готовой распилить на внешние и внутренние органы любого, на кого укажет перст хозяина. При наличии необходимых материалов, "шреддер" собирается за считанные минуты, пользоваться им можно в течение трех дней (после каждого использования включается cool-down), поэтому достаточно часты случаи, когда одна из сторон имеет двух или даже трех "запильщиков". Поскольку лесопилка изначально принадлежит Альянсу, чаще всего он таковой стороной и является. Тем, кто не верит, что это весьма серьезное преимущество, желаю как-нибудь встретиться с данным агрегатом на узких тропинках Алтерака (впрочем, можно и на широких - когда позади кладбище, отступление очень часто равносильно сдаче).

тью скрытного передвижения разбойники и друиды. Поэтому можно считать, что одним тактическим приемом для претворения в жизнь победных стратегических планов у Альянса больше.

Тактике в сражениях при Алтераке вообще отведена большая роль. Ибо одно дело знать, как победить, и другое - использовать сие знание на практике.

С чего начинается...

Попасть в Алтерак можно в самом разгаре баталии, но на "правилах поведения" это особенно не отражается. Вы оцениваете ситуацию и начинаете действовать по обстановке. Очень часто ситуация бывает либо проигрышной, либо выигрышной. Во втором случае можете считать, что вам повезло, и славная виктория падет к вашим ногам практически в готовом к употреблению виде.

Что касается первого, то тут можно либо сразу выйти и попытать счастья на другом бэттлграунде (обычно в AV параллельно идут несколько схваток, их так и называют - AV1, AV2 и т.д.), либо остаться и решать какие-то локальные задачи: захватывать кладбища и бункеры ради хонор-бонуса, зарабатывать CP за уничтожение живой силы противника, организовать соратников на подвиг и повернуть ход битвы на 180 градусов лицом к вам, а филейной частью - к тем, кто будет против... Впрочем, шансы на последнее очень проблематичны, поэтому особых надежд не питайте.

Словом, все это - частные случаи, а потому начнем с самых первых секунд открытия бэттлграунда.

Зайдя, в Alterac Valley сразу нажмите на красную кнопочку, что на окружности миникарты. Перед вами откроется таблица статистики всех игроков, участвующих в данном сражении. Иногда набор участников очень неравномерен, и одна из сторон имеет численное преимущество (до десяти и более человек). Если больше вашего брата, то должен следовать немедленный раш на SH (Альянсу - на любое из двух центральных, обычно - IB). Есть шанс решить исход сражения буквально на первых же минутах. Соответственно, если вас меньше, то необходимо забыть про все дела и мчаться галопом в защиту. Чтобы потом не было мучительно больно за бездарно проигранный бэттлграунд.

Из сказанного выше не следует, что в случае приблизительного равенства сил можно обо всем забыть и просто наслаждаться красотами засыпанной снегом горной долины. Тактика раша всегда имеет право на жизнь. Поэтому необходимо задуматься: то ли попытаться зарашить самим, то ли надежно сыграть в защите. Однако не стоит забывать о том, что попасть в AV сыгранным рейдом в 40 человек - ситуация из разряда "не может быть, потому что не может быть никогда". Хорошо, если в группе присутствует человек 20 (лучше - 30) ветеранов, знающих, как нужно играть. И все равно какого-то количества "нубов" не избежать. Управляемость такой толпой оставляет желать и желать. И коли у оппонентов команда более или менее опытная, то при раше можно элементарно нарваться на контратаку. Особенно плохо сие сказывается на альянсерах. Ибо в случае потери SH (хотя теряется кладбище - да и любой другой объект - не сразу; какое-то время оно находится в состоянии конфликта, и, чтобы его вернуть, достаточно нескольких секунд для смены флага, только кто ж вам эти секунды даст), им от места респавна (SP) до поля боя скакать и скакать. Орде проще, у нее есть SF. Так что иногда аккуратная игра в защите - залог будущей победы.

Победа - это просто

Но будем считать, что начальные раши обеих сторон провалились, и игра перешла в затяжное позиционное русло. Надо изыскивать какие-то пути к победе. И они, разумеется, изыщутся. Самый, пожалуй, надежный способ - аккуратная игра в защите с одновременной подготовкой ground assault и райдеров. Чтобы организовать рейд "штурмовой бригады", необходимо захватить шахты. Можно сразу обе, но если присутствуют сложности с людьми и временем, то лучше ту, что находится на вражеской территории, ибо ее припасы ценятся гораздо выше и требуется их значительно меньше. Участникам захвата необходимо предварительно взять квесты на сдачу припасов у квартирмейстеров на базах.

Захватывать шахты проще всего "ниндзя-командами". Для такой команды достаточно двух разбойников, но надежнее - трех (одного разбойника можно заменить друидом). Им необходимо найти в центральном гроте шахты босса и убить его. Уровень сложности задачи не стоит недооценивать, ибо у босса 58 элитный уровень, у его охранников - 53-54, и они тоже "элита". После ликвидации шефа моральный дух подчиненных резко падает, и они не в состоянии оказать сколько-нибудь серьезного сопротивления неведомо откуда набежавшим шахтерам и военному гарнизону "отмороженных волков".

Захватив шахту, необходимо спешить, так как в вашем распоряжении всего 30 минут. Учитывая, что добираться до шахты надо через всю карту, и примерно половина

Вход в бункер генерала

"Алики" в глубоком ордынском тылу - что ж, бывает и такое

Ivus the Forest Lord

пути пролегает через контролируемую противоположной стороной территорию, вряд ли удастся организовать приличный отряд для доставки припасов. Следовательно, ворам придется сделать несколько ходок. Припасов желательно набрать впрок, дабы хватило как минимум на пару отрядов штурмовиков.

На обратном пути "шахтозахватчики" вполне могут заняться заготовкой шкур баранов (волков), которых в окрестностях вражеской базы в изобилии. Опять же, учитывая глубокие вражеские тылы, задача как раз для крутых "ниндзей". Приручать скотину проще, поскольку тылы для этого нужны свои. Для получения приручающего девайса нужно взять соответствующий квест (ордынская квестодательница находится к востоку от базы, рядом с командиром вулфрайдеров, которому сдаются шкуры).

Штурмовики посылаются в бой приказом, что выдается на базе. Получить бумагу может только тот, чья репутация в глазах союзной стороны не ниже Honored. Приказ необходимо доставить командиру отряда. Ордынский находится рядом с холмом, на вершине которого расположено кладбище SF.

Через секунду на свет народится ice lord Lokholar

Кавалерия вводится в сражение демократичнее: достаточно лишь попросить об этом ее командира. После первой такой просьбы конница начинает патрулировать центральную часть долины. Когда возникнет необходимость, ей можно приказать атаковать вражескую базу.

С тактической точки зрения на начальном этапе сражения лучше использовать штурмовиков. Во-первых, при наличии достаточного количества припасов, их можно "вводить в строй" каждые 15 минут (райдеров же - не чаще, чем раз в два часа), и во-вторых, они отлично "натравливаются" на ключевые центральные кладбища. Конница же скачет в обход, и, если в лагере противника не найдется доброго человека, который затащит ее на собственное кладбище, то атака захлебнется.

Зато, когда необходимо добить врага в его логове, нет средства надежнее, чем одновременный рейд райдеров и риверов. База захватывается в течение пары минут, и никаких утомительных финальных штурмов.

Полезные квесты и прочие мелочи

Авиация

Ордынские Wing Commander'ы находятся: Guse - Icewing Bunker, Jestor - лесопилка, Mulverick - Dun Baldar North Bunker. Чтобы их освободить, достаточно перебросится с ними парой фраз. Далее авиабоссы своим ходом добираются на базу. При освобождении нужно быть крайне осторожным, ибо если поблизости идет бой, то коммандеры могут запросто погибнуть. Надежнее всего сначала отодвинуть "линию фронта" подальше. По пути на базу их необходимо защищать от возможных напастей.

После того, как они доберутся до базы, объявляется прием альянсовских потрохов (ордынских медалей), которые собираются с трупов убитых игроков и NPC. Как только сырья наберется достаточно, вы получаете в свое распоряжение звено штурмовиков-бомбардировщиков.

Shredder

Чтобы сделать шреддера, необходимо освободить гоблина из пещеры троллей, что находится позади кладбища Snowfall, и затем сопроводить его, куда он скажет. Он даст вам квест на сборку. Сначала нужно будет разжиться запчастями: 30 слитками тория, 50 мифрила и 75 стали, а также найти на лесопилке пилу. Затем доставить все это гоблину - и шреддер ваш.

Потроха и кровь

Помимо потрохов, с трупов убитых можно собирать обломки брони и кровь (кристаллы). Металлолом сдается кузнецу на базе, который использует их для апгрейда союзных юнитов. Штука полезная, так как, например, ground assault 58 элитного уровня и 61 - две большие разницы.

Кровь сдается шаманке, которая находится в пещере на базе (кристаллы - друидке за северным бункером). Как только наберется достаточно, она отправляется на поле в центре долины вызывать лорда-элементала (ордынская призывает Lokholar'a, альянсовская - Ivus'a). Лорды из той же породы, что и главные боссы WoW: здоровенные громилы с черепом вместо значения уровня. Сторона, организовавшая вызов, как правило, быстро и легко побеждает.

Репутация

Репутация поднимается при выполнении квестов, сдаче сырья (ака потроха и т.п., причем в данном случае всем бойцам вашей стороны достается поровну), убийствах капитанов, коммандеров и лейтенантов и победах. Особенно при победах. Если будете регулярно побеждать, то пройти путь от neutral до exalted можно недели за три. А то и быстрее.

И напоследок: чтобы получить хонор-бонусы за те или иные подвиги, совсем не обязательно входить в какие-либо рейды. Премии получают все игроки, находящиеся в данном бэттлграунде на момент свершения. Dixi.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ.
Horse With No Name

Распродажа от NVIDIA

Компания NVIDIA после выпуска в свет старших видеокарт нового поколения начинает активно снижать цены на более пожилые решения. Теперь рекомендованные NVIDIA цены на карты семейства GeForce 6800 составляют $399 за 6800 Ultra, $299 за 6800GT и $199 за 6800. Похоже, что до выхода уже неоднократно задерживавшихся чипов R520 (которые ожидаются не ранее октября) канадскому конкуренту придется лезть из кожи вон, дабы не упустить изрядный кусок рынка. **- *Д.В.***

Нормы ГТО от ATI и ответный удар NVIDIA

Похоже, что очередным шагом ATI в деле пока что неравного противостояния с разродившейся новинками NVIDIA станет выпуск видеокарты под индексом Radeon X800GTO. По своим характеристикам новый чип среднего уровня представляет слегка замедленный аналог X800Pro (примерно то, чем X800XL является для X800XT). В наличии имеются 12 пиксельных конвейеров, чип "пашет" на частоте 400 МГц и может быть основан на ядрах R480 Pro, R430 Pro или R423 Pro. Память, работающая на 256-битной шине, будет представлена 256 Мб GDDR3 980 МГц или 128 Мб DDR 700 МГц. Совместно с упоминавшейся нами ранее X800GT эта карта должна дать бой NVIDIA в секторе мэйнстрима (благо пока GeForce 7600 еще не выпущен), предложив лучшее сочетание цены и производительности.

Но и конкурент тоже не плюет в потолок: NVIDIA готовит к выпуску пару новых модификаций GeForce 6. Это близкая по характеристикам к GeForce 6800LE, но основанная на техпроцессе 0,11 микрон и поддерживающая SLI GeForce 6800XT (ответ на Radeon X800GT) и GeForce 6500 (новинка сегмента low-end на чипе NV44 с 64-битной шиной памяти). А с X800GTO способна конкурировать и подешевевшая GeForce 6800. **- *Д.В.***

Поспешишь - людей насмешишь

Джонатан Дуглас, ведущий инженер Intel Digital Enterprise Group (отделения по разработке процессоров для настольных и серверных систем), признал, что первые серийные двухъядерники Intel (Pentium D на ядре Smithfield) готовились к производству в спешке и поэтому получились в итоге менее удачными и быстрыми, нежели могли бы быть. В целом двухъядерное детище Intel в устах разработчика заслужило такую оценку: "Это не оптимальное решение, но это - жизнеспособное решение. Оно работает, и работает в целом хорошо".

"Неоптимальность" решения, в частности, заключается в том, что не успели реализовать новую, более эффективную шину памяти и корпусировку чипов (изначально предполагалось размещать два независимых ядра, а не пару ядер на одной подложке). Также имеются проблемы с передачей сигналов из-за несовершенства блока, координирующего работу двух ядер. На фоне этого слабым утешением служат слова о том, что Pentium D мог бы получиться еще хуже.

Причиной подобной спешки разработчик называет крайне сжатые сроки разработки: новый процессор был спроектирован в рекордный для Intel отрезок времени - всего за 9 месяцев (Ржевский, молчать!). Как сказал м-р Дуглас, не упоминая названий фирм: "Мы нуждались в конкурентоспособном ответе. Мы были позади".

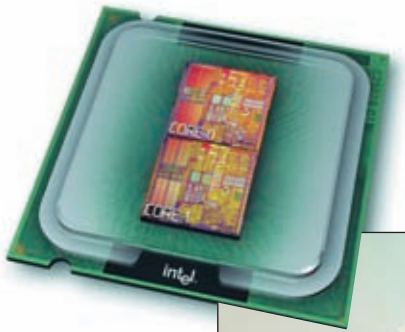
Недостатки Smithfield планируется устранить в новых ядрах процессора Paxwille (рассчитанного на применение в серверах) и Presler (для обычных PC). Первые должны появиться в конце этого года, вторые - в первом квартале следующего. **- *Д.В.***

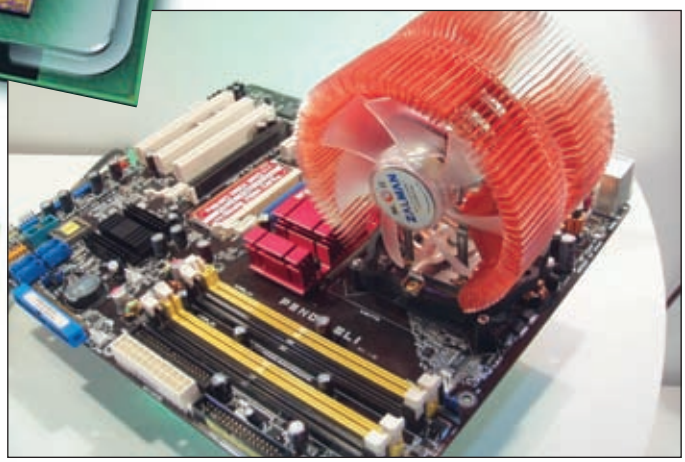
Воздух или вода

До сих пор в области систем охлаждения этот вопрос имел однозначный ответ: конечно же, вода. Но разработчики небезызвестной Zalman предъявили миру свой новый кулер CNPS9500 LED, который, по их утверждениям, по меньшей мере не уступает недорогим системам водяного охлаждения.

Традиционно для этой компании "верхний" кулер в списке продукции выполнен целиком из меди, а также впервые для Zalman, имеет в своей конструкции столь популярные ныне тепловые трубки (6 штук). Диаметр "цветка" радиатора несколько меньше, чем у прежней топ-модели CNPS7700Cu, однако площадь рассеивающих тепло пластин намного больше, что вкупе с использованием пресловутых трубок заметно повышает эффективность охлаждения. Масса же уменьшилась почти вдвое - до 530 г (за счет уменьшения толщины пластин).

Цена, на первый взгляд, огромна для "воздушки" - 60 "евриков". Однако, если вспомнить, что даже самые дешевые "водянки", ничуть не более эффективные, чем CNPS9500 LED, стоят в 1,5-2 раза дороже, шок от этой цифры быстро проходит. Новинка совместима с разъемами Socket 478/754/939/940 и LGA775. **- *Д.В.***





Награждение победителей в младшей возрастной группе

Экстремальная точность от Creative

Счетчик на сайте Creative уже показал значения 0d 0h 0m, стартовав продажи новой линейки звуковых карт Creative X-Fi (eXtremal Fidelity), призванной сменить на передовой звукового фронта заслужившие уважение игроков "звуковушки" Audigy.

В числе преимуществ X-Fi заявлены: 24-кратное превосходство в мощности процессора над Audigy 2ZS, улучшенное соотношение сигнал/шум (109-116 дБ в зависимости от модели), наличие 64 Мб набортной памяти для хранения сэмплов звука (технология X-RAM), удвоение числа аппаратно обсчитываемых источников трехмерного звука, поддержка EAX5 и много других фич.

Пока представлены четыре карты, работающие через старый добрый интерфейс PCI (сколько еще пройдет времени до того, как начнется выпуск "железа" под PCI-E x1, - вопрос риторический). Самой дешевой новинкой является Sound Blaster X-Fi Xtreme-Music - за нее просят $130. X-Fi Platinum, дополнительно оснащенная ПДУ и панелью с выходами в пятидюймовый отсек, встанет на $70 дороже. Ориентированная на геймеров X-Fi Fatal1ty FPS (первая из оснащенных X-RAM) стоит $280. А самая навороченная X-Fi Elite Pro с огромным выносным блоком управления обойдется около $400. **- *Д.В.***

Полеты за компьютером и наяву

20 августа компания "Алион", эксклюзивный дистрибутор продукции "Thrustmaster" на российском рынке, пригласила партнеров, журналистов и фанатов компьютерных игр на уютную Территорию Thrustmaster, практически вплотную примыкающую к главной взлетно-посадочной полосе седьмого Международного авиационно-космического салона "МАКС 2005".

"МАКС 2005" стал не только крупнейшим событием в мире науки и авиационно-космической промышленности, но и увлекательнейшим мероприятием для виртуальных летчиков, которые с помощью компьютера, авиасимулятора и джойстика поднимали в небо виртуальные истребители и штурмовики.

Посетителям Территории Thrustmaster посчастливилось стать очевидцами трех мировых рекордов скорости, установленных российскими летчиками на боевых самолетах СУ-27! Свое мастерство в небе над Жуковским продемонстрировали легендарные эскадрильи "Русские витязи", "Стрижи", "Русь", Frecce Tricolori (Италия) и Patrouille de France (Франция). Отличная погода, выдавшаяся на выходные, позволила пилотам исполнить сложнейшие фигуры высшего пилотажа. Овации зрителей сорвали знаменитые трюки "ромб-девятка", "петля Нестерова", "бочка", "бокал вина", "тюльпан", "пальма", групповой пилотаж, когда самолеты делятся на две группы и на большой скорости летят навстречу друг другу, и "колокол", во время которого небо над аэродромом окрасилось в цвета итальянского флага. В финале праздника в подарок женщинам летчики нарисовали в небе над Жуковским гигантское сердце, пронзенное стрелой. В знак уважения великой стране, ставшей хозяйкой масштабного события в истории мировой авиации, французские летчики совершили групповой пролет, изобразив с помощью цветного задымления российский триколор.

В то время как в небе красоту и возможности настоящих самолетов демонстрировали воздушные асы, на земле мастерство высшего пилотажа показывали любители виртуальных полетов: все желающие могли принять участие в игровом турнире Thrustmaster.

Совсем юные геймеры устраивали виртуальные гонки с использованием рулей Thrustmaster Force Feedback GT. На память об участии в своем первом турнире малыши получили по геймпаду.

Праздник Thrustmaster на "МАКС 2005" был организован в рамках всероссийского киберспортивного движения и партнерства компании с ведущими российскими пилотажными группами. **- *HWNN***

Средство виртуально-пилотного труда от "Thrustmaster"

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

10 "ЖЕЛЕЗОК", КОТОРЫЕ ПОТРЯСЛИ ИГРОВОЙ МИР

Все-таки сотый номер - это юбилей. А на юбилеях принято подводить итоги достигнутых успехов, вспоминать приятные моменты прошлого и вообще всячески ностальгировать. Не отойдем от этой традиции и мы, постаравшись отобрать наиболее интересные технические решения, которые радикально повлияли на развитие компьютерных игр последнего десятилетия.

Ускоритель графики 3Dfx Voodoo

Это не просто "классика", "легенда" и прочие эпитеты подобного рода. Это основоположник и прародитель всех современных видеокарт, ставший первопричиной радикального роста качества графики в играх. Поэтому пройти мимо этой "железки" совершенно невозможно, хотя увидела свет она на пару лет раньше нашего журнала.

Сейчас кажутся просто смешными 4 Мб набортной памяти EDO RAM, процессор с одним текстурным блоком частотой не выше 60 МГц, необходимость наличия отдельной 2D-видеокарты, к которой ускоритель подключался отдельным кабелем и поддержка максимального разрешения 800x600 (а в играх с поддержкой z-буфера - только 640x480). Но тогда это была революция и настоящий прорыв в качестве обработки 3D, за который не жалко было отвалить полштуки "зелени".

Сейчас на интернет-барахолках за Voodoo I просят 100 рублей. Свою задачу этот девайс выполнил, став прародителем всех современных видеокарт и открыв новую эпоху в развитии игр.

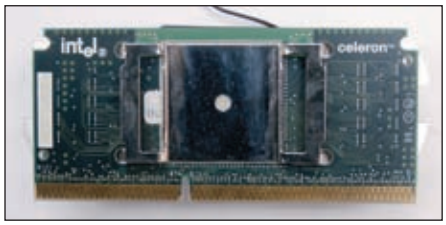
Прародитель всех Celeron

Процессоры Intel Celeron

Во времена юности нашего журнала - в 1998 году - в наличии имелись процессоры уровня Intel Pentium II и AMD K6-2. Первые были весьма дороги, вторые сильно уступали первым в играх из-за слабого блока FPU, и казалось, что некуда деваться геймеру, карман которого не обременен избытком финансов. Но тут появился наш герой - Celeron, представлявший собой "урезанный" Pentium II. Самые первые модификации Celeron не имели кэша L2 вообще, что крайне отрицательно сказывалось на производительности, поэтому на звание героев они не подходят. Так что вспоминать мы будем не этих уродцев, а вышедший чуть позже Celeron A, имевший кэш L2 128 Кб (против 512 Кб у P-II) и в полтора раза меньшую частоту системной шины.

Казалось, что даже в этом виде процессор кастрирован в особо извращенной форме и вряд ли сможет показать достойную производительность. Но на самом деле все было отнюдь не столь печально. Скорее даже наоборот.

Во-первых, кэш Celeron'а работал на полной частоте процессора, в отличие от половинной скорости внешнего кэша "необрезанного" P-II, - и порой высокая скорость кэша была предпочтительнее его объема.



Celeron 333 FSB66 легко и непринужденно превращался в Celeron 500 FSB100

Во-вторых, младшие модели отлично держали разгон по шине с официально положенных 66 МГц до 100 МГц, на которых "пахали" P-II, а стоили при этом весьма небольших денег (настоящим хитом был Celeron 366 МГц, разогнанный таким нехитрым способом до 550 МГц). После проведения этой нехитрой операции Celeron по производительности почти не отличался от Pentium II.

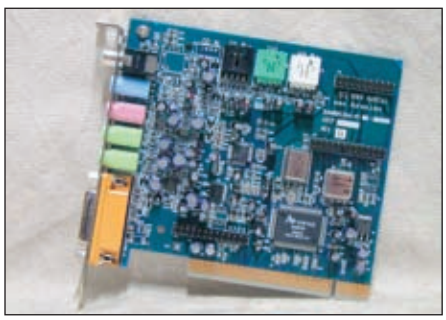
Во времена Pentium III "младший брат" тоже вполне держал марку, будучи разумной недорогой альтернативой старшей линейке. Венцом развития "целиков" стали последние камни на ядре Tualatin, отличавшиеся от Pentium III на том же ядре лишь вдвое меньшим объемом кэша: 256 Кб против 512.

Но потом, с продвижением Intel процессоров Pentium 4, звезда Celeron закатилась, и я не могу удержаться от рассказа об этой грустной истории (во врезке, ибо прямого отношения к теме это не имеет).

Звуковые карты Aureal Vortex

Пусть панночка в лице компании Aureal померла еще в 2000 году, будучи после банкротства купленной нынешним монополистом в области мультимедиа-звука - Creative. Вслед за ней отправился в тихое забвение и стандарт обработки звука A3D, но о звуковых картах и технологиях расчета трехмерного звука от этой фирмы уже сложены легенды.

Навороченная звуковушка на основе чипа Vortex II: Aureal SQ2500



Первые карты Aureal Vortex I с использованием технологии трехмерного звука A3D 1.0 вышли весной 1998 года, обогнав на полгода давнего лидера индустрии - Creative с ее SoundBlaster Live!, но особых преимуществ перед ним не имели. Несколько позже - в 1999 году - появились звуковые карты на основе чипа Vortex II с поддержкой A3D 2.0, и именно они до сих пор служат источником ностальгии по реальному расчету отражения и поглощения звука с учетом геометрии среды вместо реверберации, предлагавшейся EAX от Creative. И до сих пор те, кто попробовал в свое время эти карты, говорят, что только с A3D 2.0 в играх всегда можно было легко позиционировать источник звука по вертикали, что практически недоступно даже куда более новым картам. Причем возможно это было не на монстроподобных системах 5.1 или 7.1, а на банальном стерео (в т.ч. и в наушниках).

Стоит признать, что, скажем, по качеству работы с MIDI до SB Live! картам Aureal было далеко. Но в играх с трехмерным звуком (особенно при поддержке игрой A3D 2.0) они были вне конкуренции.

Увы, "не вынесла душа поэта"... Судебное разбирательство по вопросам патентов с Creative подорвало силы молодой компании, не выдержавшей удара зубра индустрии. А что могло бы быть к нашему времени при столь удачном старте...

Звуковая карта Creative SoundBlaster Live!

Надо признать, что лидером трехмерного звучания SB Live!, появившийся в 1998 году, был недолго: сперва дорожку ему перешли карты на основе Aureal Vortex, а через некоторое время, несмотря на многочисленные модернизации, он был хуже "звуковух" Audigy.

Но, тем не менее, вплоть до недавнего времени покупка карты на основе чипа EMU10K1 была вполне оправданной: улучшение производительности в играх и пусть и неидеальный, но более качественный звук в сравнении со встроенным аудио. Фактически, по сочетанию цены и производительности SB Live! был превзойден только с не столь уж давним выходом SB Audigy 2 Value, т.е. более пяти лет он являлся вполне актуальным решением. Стоит отметить и универсальность карты: откровенных провалов у нее не было ни в одной из поддерживаемых функций, чем далеко не всегда могли похвастаться конкуренты.

SB Live! 5.1 последних серий

ЗАКАТ ЗВЕЗДЫ CELERON'ОВ

Весьма чувствительная как к объему кэш-памяти, так и к частоте системной шины архитектура NetBurst, на которой основаны процессоры Pentium 4, сразу откинула Celeron далеко назад. Во времена ядра Willamette это было еще не очевидно (тогда Celeron и Pentium отличались только объемом кэш-памяти: соответственно 128 и 256 Кб). Но новое ядро Northwood, ставшее на долгое время основой процессоров Intel, сменившее явно недоработанный "Виломёт" (как прозвали Willamette отечественные остряки), не дало "Целику" ничего. Архитектурно Celeron Northwood остался полностью аналогичен предшественнику, а повышение тактовых частот не давало ощутимого эффекта из-за "бутылочных горлышек" маленького кэша и медленной шины. В итоге Pentium 4 получил от ядра Northwood увеличенный до 512 Кб кэш, более быструю шину (сперва 533, а затем и 800 МГц) и поддержку технологии Hyper-Threading (в поздних версиях ядра), тогда как бюджетный вариант топтался на месте, все больше и больше отставая от "главы семьи".

Положение "меньших братьев" Пентиумов несколько улучшилось только с выходом ядра Prescott (Celeron D, FSB 533 МГц, кэш L2 256 Кб), но не настолько, чтобы действительно стать недорогой альтернативой Pentium 4, - слишком велико было накапливаемое годами отставание. Для соответствия ранее вполне заслуженной репутации "почти Pentium, только дешевле", Celeron D должен был бы иметь шину 800 МГц и кэш 512 Кб - пусть и без поддержки Hyper-Threading.

Остается лишь надеяться, что имя легендарного процессора все же перестанет быть синонимом безнадежного "тормоза" и когда-нибудь владелец будущего "камня" этой линейки сможет гордо сказать "У меня система на Celeron'е", не опасаясь насмешек, - так же, как это было 5-6 лет назад.

Ранний Athlon - еще в слотовом исполнении

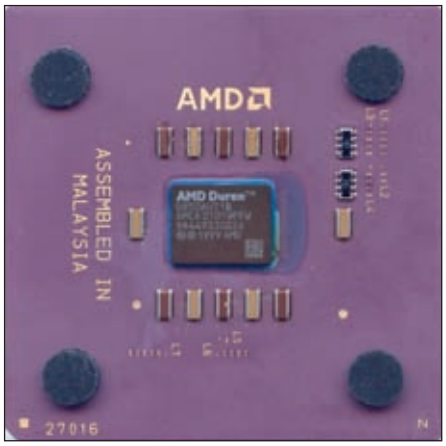
Процессоры AMD K7 (Athlon и Duron)

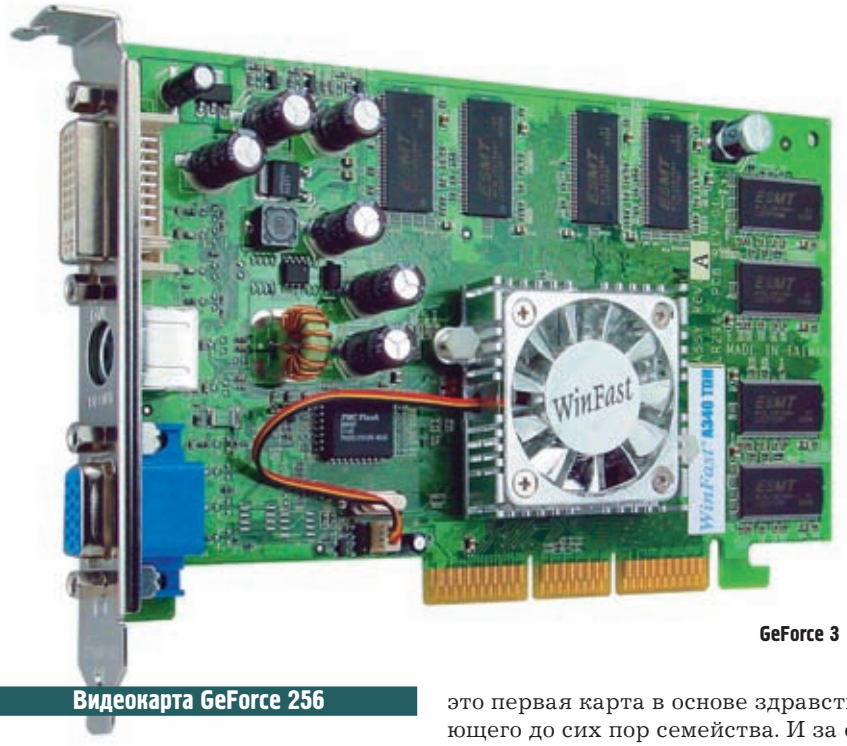
Появившиеся на прилавках в конце 1999 года процессоры AMD тоже нельзя не упомянуть относительно их роли в системах геймеров. Мощный блок FPU вкупе с быстрой системной шиной обеспечивал новым "камням" отличную игровую производительность. Стоимость же их традиционно была невысока: по цене Athlon соперничал с равночастотными Celeron'ами, а Duron (получивший на Руси за свое название неблагозвучное прозвище "Дурик") по цене был вообще вне конкуренции при вполне достойной производительности.

Шло время, процессоры совершенствовались, и в итоге Pentium 4 на ядре Northwood сумел перегнать противостоявшие ему Athlon XP. Но среди бюджетных игровых машин альтернативы AMD не было: печальной памяти Celeron'ы Northwood и Willamette при равной с Athlon XP цене безнадежно отставали в играх (Athlon XP 1700+ был в большинстве случаев равен по скорости Celeron Northwood 2400).

В наши дни эстафету от этих камней приняли соответственно Athlon64 и Sempron, основанные на архитектуре K8.

Duron - отрада небогатых геймеров





GeForce 3

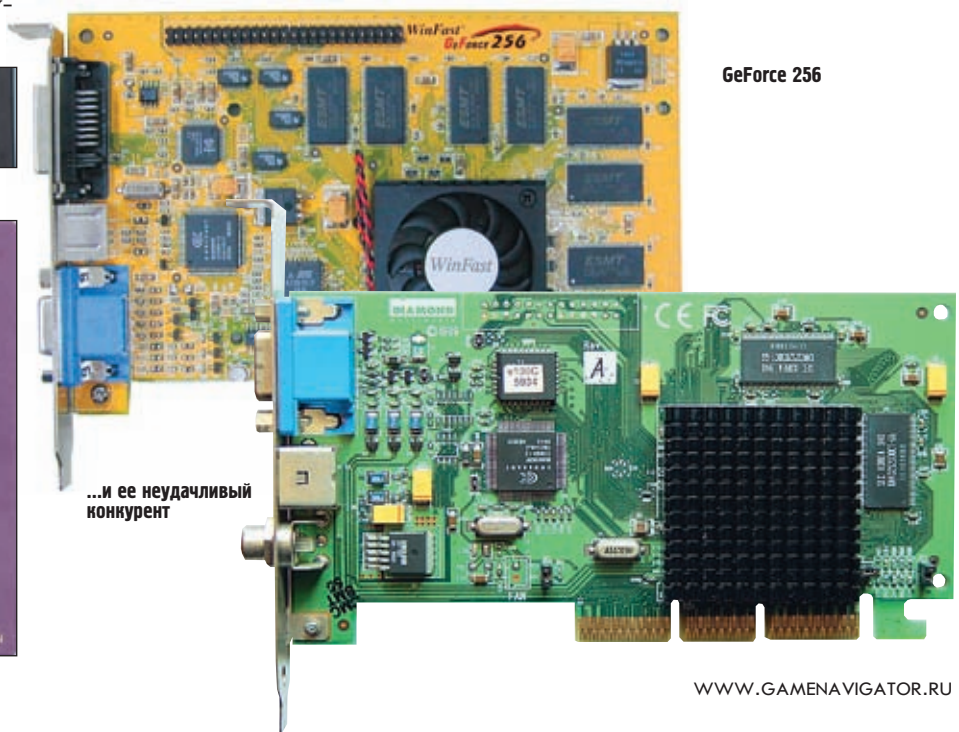
Видеокарта GeForce 256

Она вышла давно - в 1999 году. Внушительная цифра в индексе карты обозначала, конечно же, не порядковый номер, а внутреннюю разрядность ядра первой видеокарты нового семейства GeForce, пришедшего на смену весьма удачным и популярным Riva TNT2. Это была первая карта с аппаратным расчетом T&L - трансформации и освещения (хотя формально первой тут была анонсированная на день раньше, но поступившая в продажу несколько позже S3 Savage 2000). Первая карта с поддержкой памяти DDR (но и тут с внедрением памяти DDR Savage 2000 наступал на пятки). Карта, обеспечившая радикальный скачок скорости в играх, чего так и не удалось упомянутому Savage 2000 (который также сильно проигрывал в качестве картинки и отлаженности драйверов - иначе мы бы сейчас вспоминали именно его). Наконец, это первая карта в основе здравствующего до сих пор семейства. И за одно это она будет жить в наших сердцах.

Видеокарта GeForce 3

Эту новинку 2001 года выпуска нельзя не отметить в силу того, что она стала первой картой, поддерживающей шейдерные технологии, которые к настоящему времени используются во все большем количестве игр. Да, от пиксельных шейдеров версии 1.1, предлагаемых GeForce 3, до нынешних версии 3.0, поддерживаемых серией GeForce 7, - дистанции огромного размера. Пусть даже в реальных играх скорость реализации шейдерных инструкций оставляла желать много лучшего. Пусть производительность карты кажется смешной даже в сравнении с нашим следующим героем, вышедшим на год позже.

Но первопроходцев забывать нельзя. Мы и не забываем.



GeForce 256

...и ее неудачливый конкурент

Видеокарта ATI Radeon 9700 Pro

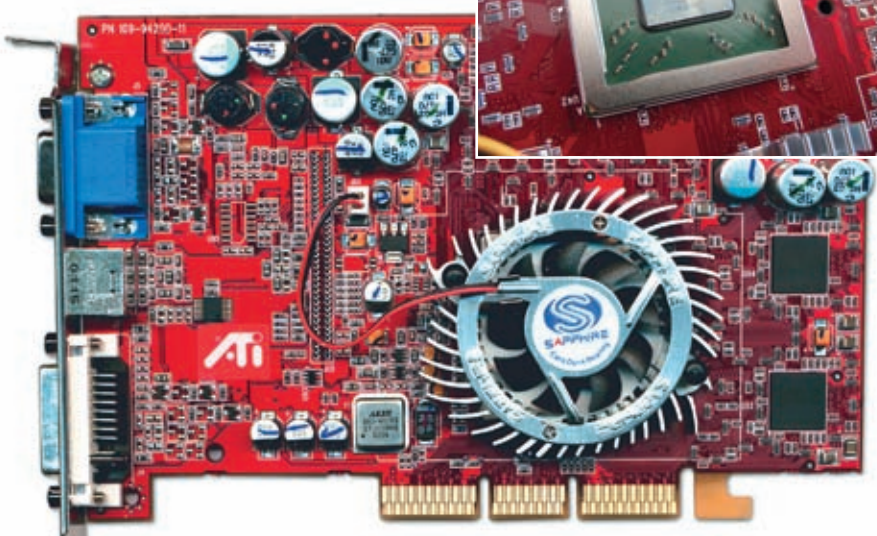
Эта карточка, увидевшая свет во второй половине 2002 года, знаменита тем, что впервые бескомпромиссно вырвала пальму первенства из рук NVIDIA, почивавшей на лаврах после победы над 3Dfx и привыкшей, что уже долгое время любые карты стороннего производства могут быть лишь бюджетными альтернативами.

Выход Radeon 9700 Pro, который одной левой "заборол" безоговорочно лидировавшие тогда GeForce 4Ti и не уступал более поздним флагманам серии GeForce FX, ознаменовал конец безраздельного господства NVIDIA и появление по-настоящему привлекательной альтернативы для покупателей. Именно эта карта стала символом того, что на рынке игровой графики есть не только явный фаворит в окружении кучки аутсайдеров.

И хотя "железяка" вышла 3 года назад, даже сейчас ее производительность совсем не безнадежна (пусть даже она и несколько медленнее нынешних "середнячков"), а это многого стоит и само по себе заслуживает занесения в анналы истории. Вряд ли можно назвать какую-либо другую видеокарту, сохранившую актуальность на столь долгий срок.

С тех пор ничего принципиально нового не вышло. "Наследник" в лице Radeon 9800 Pro был практически копией 9700 Pro, только на более высоких частотах. Да и семейство X800/850 в целом отвечает принципу "тех же щей, да погуще лей": основные отличия - по частотам и числу конвейеров (тут уже имелись и другие усовершенствования, но в подъеме производительности они играли меньшую роль в сравнении с наращиванием "грубой силы"). Серия GeForce 6 может похвастаться третьими шейдерами, но в целом близка к X800/850, которые, как мы уже выяснили, ничего радикально нового со времен 9700Pro не содержат. А новейшие GeForce седьмой серии отличаются от "шестерок" в той же степени, что и X800 от Radeon 9800, т.е. прежде всего "количественно", а не "качественно".

Так что последняя революционная видеокарта заслуженно занимает почетное место в списке самого-самого игрового железа в истории.



ATI Radeon 9700Pro: последний революционер среди видеокарт

Pentium M 1400 на основе первого ядра семейства - Banias

Процессоры Pentium M

Не стоит забывать и любителей погонять фрагов на ноутбуке. Но что же главное для игрового портативного компьютера, о чем можно вспомнить, не пересекаясь с обычными PC? Единственное весьма удачное и оригинальное решение, которого нет в настольном секторе, но присутствует в мобильном и при этом отлично подходит для игр, - это процессоры Pentium M, релиз которых состоялся в марте 2003 года. С того времени уже успело обновиться ядро: на смену Banias пришел Dothan с повышенной частотой системной шины и удвоенным кэшем L2, а вскоре его должен заменить двухъядерный Yonah.

Основан Pentium M на старой доброй архитектуре P6 и является развитием идей, заложенных в Pentium III. Несмотря на низкие в сравнении с Pentium 4 тактовые частоты, производительность у мобильного процессора весьма достойная, т.к. отдача с каждого мегагерца частоты ощутимо выше. А уж по соотношению производительности и тепловыделения с ним не может соревноваться никто.

Чем не кандидат на доску почета?

Процессоры AMD K8 (Athlon 64 и Sempron)

Ну а это уже наши дни и не упомянуть эти "камни", появившиеся осенью 2003 года, решительно невозможно. Процессоры K8, избавившиеся от недостатков предшественников и сохранившие их достоинства (мощный FPU, отличная производительность в играх и несколько меньшая, чем у конкурента, стоимость), стали очень привлекательным выбором для любителей игр. Причем с самой лучшей стороны себя показали не только старшие Athlon64, но и недорогие Sempron, проигрывающие лишь в объеме кэш-памяти (который для архитектуры K8 не столь критичен, как для NetBurst). Учись, нынешний Celeron!

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ
РАЗГОН ПРОЦЕССОРА

Разгон... как много в этом звуке
Для сердца русского слилось!
Как много в нем отозвалось!
Почти А.С. Пушкин

Разумеется, ни для кого не секрет, что далеко не каждый может купить себе меганавороченную систему, напичканную самыми новыми и быстрыми комплектующими. Однако нам, геймерам, независимо от достатка, хочется получить максимум удовольствия от игры. Одной из возможностей достичь этого, помимо наиболее рационального выбора "железа", является разгон. Многие не рискуют с ним связываться, считая, что процесс этот слишком сложен и рискован, но на самом деле все обстоит совсем не так страшно. Об основах этого полезного и увлекательного занятия я попытаюсь рассказать.

Речь пойдет, конечно, не об экстремальном разгоне, практикуемом исключительно энтузиастами, который зачастую требует больших денежных затрат (одна только система охлаждения на жидком азоте обойдется во много сотен безусловных единиц) и сопряжен с массой неудобств в работе. Описан будет обычный "домашний" разгон без излишнего фанатизма, который, тем не менее, позволяет ощутимо поднять скорость системы.

Представьте это у себя дома... Будут вопросы о том, почему мы не рассматриваем экстремальный разгон?

Что есть разгон?

Определение разгону можно дать следующее: повышение общей производительности компьютера путем улучшения характеристик его отдельных комплектующих по сравнению с их штатными параметрами. Просто сказать "повышение рабочих частот" тут нельзя: существуют параметры, влияющие на производительность без поднятия частот, например, тайминги памяти. Тем не менее, разгон обычно ассоциируется именно с повышением тактовой частоты, поэтому далее по тексту будет употребляться в основном именно в этом значении.

Почему возможен разгон?

Промышленный выпуск любых комплектующих должен обеспечивать высокий процент выхода продуктов, пригодных для работы в штатных условиях. Это значит, что максимально возможное количество выпускаемых чипов (будь то процессоры, модули памяти или видеочипы) должны выдавать заданные производителем характеристики. При этом какая-то часть не прошедшей контроль продукции либо перенаправляется на производство изделий классом ниже, требованиям которых она удовлетворяет, либо отправляется на помойку.

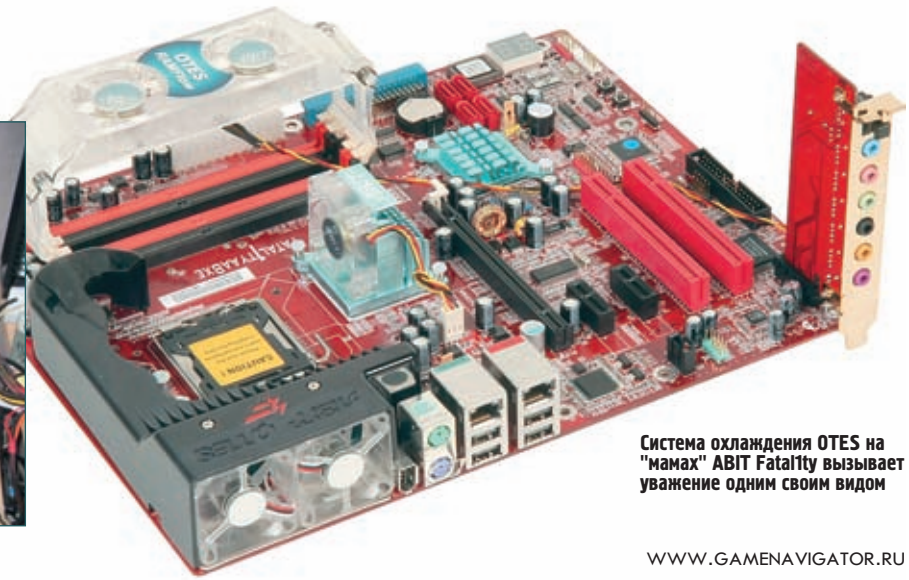
При таком подходе большая часть выпускаемых изделий имеет некоторый "запас прочности", т.к. если маркировать продукцию по предельным характеристикам, выдаваемым среднестатистической "железкой" серии, то процент отбраковки будет слишком высок. Разгон же заключается именно в использовании запаса производительности, имеющегося в наличии у конкретной "железки". Каков этот резерв в каждом отдельном случае - заранее предугадать невозможно, хотя и есть ряд факторов, заметно повышающих вероятность того, что выбранный девайс будет обладать хорошими разгонными возможностями.

ОТМАЗКА

Автор материала снимает с себя всякую моральную и материальную ответственность за неправильно понятые тезисы статьи и излишний энтузиазм читателей, перешедших грань разумного в попытках выжать из своего "железа" максимум.

Выбор "железа" с возможностями для разгона

Прежде всего нужно позаботиться о фундаменте системы - материнской плате. Если она не поддерживает соответствующих функций, то ничего у нас с разгоном не выйдет. Впрочем, практически все современные матплаты имеют в наличии хотя бы абсолютный минимум таких настроек в BIOS. К ним относятся: изменение частоты системной шины, регулировка напряжения на чипсете, процессоре и памяти, тайминги памяти (ассортимент и диапазон настроек зависит от производителя и конкретной модели). Ис-



Система охлаждения OTES на "мамах" ABIT Fatal1ty вызывает уважение одним своим видом

ключением являются лишь OEM-платы, поставляемые ряду крупных брендов по сборке компьютеров, и материнские платы производства Intel (впрочем, в последнее время ряд оверклокерских настроек получили и они).

Наиболее хорошо подготовлены к разгону платы таких брендов, как DFI (серии LanParty), ABIT (серии Fatal1ty) и Epox. Не обделены этими функциями, хотя и не столь хороши, "материнки" от Gigabyte, ASUS, Albatron и MSI. Откровенно слабые возможности разгона у бюджетных "мамок" от Elitegroup, Foxconn, FIC, Acorp, Asrock, а также у "родных" решений Intel.

Теперь переходим непосредственно к баранам, т.е. "камням". Наибольшие возможности разгона, как правило, показывают младшие модели семейства: их штатная частота заметно ниже, чем у топ-моделей, тогда как по технологии изготовления они совершенно одинаковы. Самые старшие модели, наоборот, практически неразгоняемы (да и гораздо сильнее теряют в цене при выходе новинок), т.к. для них идут специально отобранные чипы, показавшие наилучшие достижения. Небольшой резерв у них, конечно, есть, но при разгоне, скажем, Pentium 4 3800 МГц практически невозможно добиться относительного прироста производительности, равного приросту от повышения частоты Pentium 4 2800 МГц. Скорее всего (но не гарантированно), изначально более быстрые версии и после разгона будут чуть быстрее разогнанных "коллег" рангом поменьше. Но эта разница в скорости просто несопоставима с разницей в цене.

Другой параметр, оказывающий немаловажное влияние на разгонный потенциал, - техпроцесс производства. Чем он "тоньше", тем выше возможная частота, которую сможет покорить девайс. Впрочем, при переходе на не использовавшийся ранее производителем техпроцесс частенько наблюдается ситуация "первый блин - комом", так что желательно брать "железку" наиболее поздней модификации: в них, как правило, исправляются недочеты, присущие ранним версиям. Подобное было при переходе на техпроцесс 0,09 мкм у обеих лидирующих процессорных компаний: "интеловское" ядро Prescott ранней ревизии C0 обладало непотребным тепловыделением, а "аэмдешный" Winchester имел проблемы с частотным потенциалом при штатном напряжении (в итоге модели процессоров старше 3500+ до выхода усовершенствованного ядра Venice производились по устаревшей технологии 0,13 мкм). Впоследствии эти недостатки были устранены (хотя Prescott все же остались "горячими парнями", но их прожорливость стала уже не столь ужасающей).

Pentium XE и Athlon FX: самые удобные для разгона по возможностям и самые худшие - по соображениям рациональности

Разгон процессоров

Здесь нужно отметить три основных типа современных процессоров: Intel Pentium 4 (Celeron на его основе разгоняется по тому же принципу), AMD K7 (аналогично для всех процессоров семейства: Athlon, Duron, Athlon XP, Applebred, Sempron и т.д.) и AMD K8 (Athlon FX, Athlon64 и Sempron). У каждого из этих семейств есть свои нюансы в разгоне.

Что мы можем получить от разгона процессора? Во-первых, в наиболее насыщенных игровых сценах с обилием AI-противников и других активных объектов, когда производительность упирается в CPU, скорость будет выше. Также мы получим ускорение многих неигровых приложений (более быстрое архивирование, медиакодирование и т.п.).

Основных способов разгона процессоров имеется два: изменение коэффициента умножения и поднятие частоты системной шины.

Первый способ невозможен на подавляющем большинстве современных процессоров, поскольку множитель заблокирован в сторону увеличения (открыт он лишь на самых старших моделях, таких как Pentium 4 XE или Athlon FX; тем, кто берет "камни" за штуку баксов, производители готовы пойти навстречу). Этот способ наиболее прост: фактически меняется один-единственный параметр BIOS (коэффициент умножения, обычно обозначается как CPU Ratio или CPU Multiplier), после чего частота работы повышается при сохранении штатной частоты работы системной шины.

Иные действия, которые могут потребоваться: поднятие напряжения на процессоре (VCore) для обеспечения стабильности работы и снижение таймингов памяти. Практически безопасным считается поднятие напряжения на 10-15% от номинального значения. При дальнейшем повышении риск "спалить" процессор увеличивается.

Последние процессоры из числа доступных простому смертному, на которых можно было использовать изменение множителя шины, - Athlon XP на ядрах Thoroughbred и Barton, выпущенные до 43 недели 2003 года (после этой даты множитель на них был заблокирован). Однако на "камнях" более позднего выпуска разблокирование множителя возможно через смену идентификации процессора с настольного на мобильный (для этого требовалось замкнуть пару мостиков на подложке процессора). Однако подробно останавливаться на этих экстравагантных методах мы не будем (см. врезку с "отмазкой": шанс "запороть" "камень" при этом куда выше, чем при действиях только через BIOS. Экстремалы, готовые рискнуть старым процессором, могут сходить на сайт *www.overclockers.ru*).

Второй способ - поднятие частоты системной шины - при равной итоговой частоте более эффективен, нежели повышение коэффициента умножения. Но и нюансов при его использовании побольше. Самое главное требование: поддержка чипсетом фиксированных частот шин PCI/AGP/PCI-E. В противном случае при изменении частоты системной шины (FSB, Front Side Bus) будет изменяться и частота этих шин, а жесткие диски IDE и звуковые карты (как встроенные в материнскую плату, так и отдельные) частенько начинают глючить при приближении частоты PCI к 40 МГц (при стандартной частоте 33 МГц). Конечно, может повезти, и даже на 50 МГц PCI-устройства и IDE-диски будут работать нормально. Но особо на это рассчитывать не стоит.

С ЧЕМ ЕДЯТ ТАЙМИНГИ

Тайминги - это задержки между различными операциями с памятью. Цифры, характеризующие эти задержки, показывают число тактов памяти, проходящее между различными операциями. В статье указана основная пятерка параметров, которая в наибольшей степени влияет на производительность системы:

CAS Latency (CL) - задержка сигнала CAS, пожалуй, наиболее сильно влияющая на скорость.

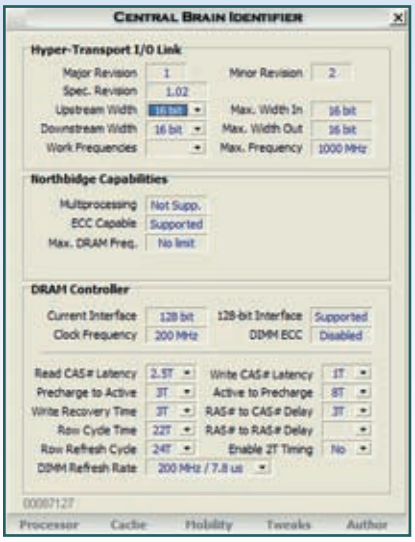
RAS to CAS Delay - задержка между сигналами RAS и CAS.

RAS Precharge Time - время предварительного заряда по RAS, используемое системной шиной для формирования сигнала.

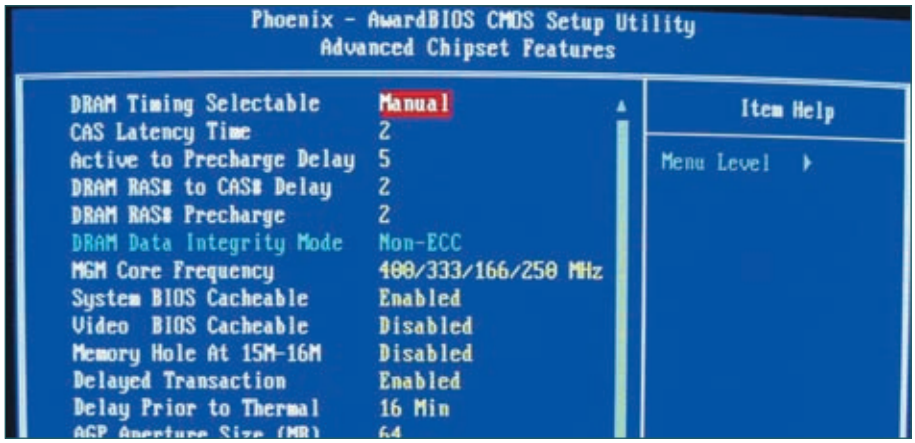
DRAM RAS Active Time (также может обозначаться как Active to Precharge Delay, Precharge Wait State, Row Active Delay, Row Precharge Delay, Precharge Delay, Tras) - задержка между адресациями двух произвольных строк памяти. Хотя теоретически тем лучше, чем это значение меньше, на практике для AMD K8 наилучшая производительность зачастую достигается при высоких значениях (от 8 до 11).

DRAM Command Rate (CMD) - время определения физического модуля памяти и непосредственно чипа на нем с необходимой областью данных. Ощутимо влияет на скорость работы. Возможны значения 1T и 2T. В режиме 1T производительность растет на несколько процентов.

Осталось рассказать, что такое **RAS** и **CAS**. Если структуру модуля памяти представить в виде таблицы, то CAS (Column Access Strobe) будет отвечать за выставление адреса столбца, а RAS (ROW Access Strobe) - за выставление адреса строки.



Упомянем разгонную "фишку" AMD K8: шину HyperTransport (HT), а точнее - ее множитель. Несущая частота шины - 200 МГц, умножаемая на 4 или 5 в зависимости от типа чипсета (т.е. итоговая частота 800-1000 МГц). При разгоне частота HT растет, и ее множитель стоит уменьшать до уровня, при котором результирующая частота будет близка к штатной (можно даже допустить, что она будет несколько меньше номинальной - на

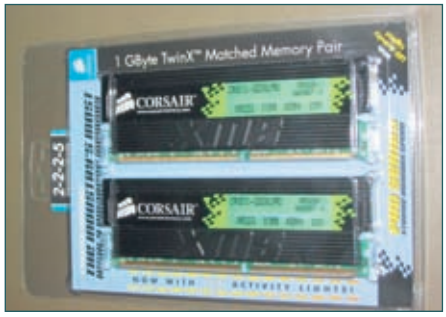


итоговой скорости системы это практически не сказывается).

Стоит отметить, что чипсеты материнских плат на основе nForce 4 очень сильно греются, особенно при разгоне. Поэтому стоит убедиться, что охлаждение микросхемы достаточно эффективно: были случаи выхода из строя чипсетов при использовании пассивного радиатора.

В завершение этого теоретического отступления отметим, что если вы решились на разгон, то опции типа CPU Spread Spectrum и т.п. рекомендуется ставить в положение Disabled.

Другая особенность разгона по шине связана с работой памяти. При установках по умолчанию частота ее работы при разгоне возрастает вместе с частотой FSB. Это само по себе хорошо, поскольку растет пропускная способность памяти, но в итоге зачастую получается так, что процессор еще имеет запас по увеличению тактовой частоты, тогда как память уже достигла своего предела (обратная ситуация бывает куда реже). Тут есть два возможных способа дальнейших действий: увеличение таймингов памяти или использование понижающих делителей (обычно обозначаемых в BIOS скоростью работы памяти на штатной частоте FSB: например, DDR400, DDR333, DDR266 и т.д.). Следует помнить, что повышение таймингов памяти снижает эффективность ее работы, что порой может перекрыть прирост скорости от подъема частоты "мозгов". В целом, для процессоров Intel и AMD K7 большую эффективность может дать любой из вариантов, тогда как для AMD K8 практически всегда важнее низкие тайминги (благодаря его быстрому встроенному контроллеру памяти).



Пониженная частота работы памяти в штатном режиме по мере повышения FSB также будет расти, и делитель стоит подбирать так, чтобы после разгона итоговая частота памяти была как можно ближе к ее пределу (который без труда выявляется при синхронном разгоне младших моделей процессоров). Но в идеале, конечно, память должна работать в "синхроне" на минимальных таймингах. Для этого стоит либо брать дорогую "оверклокерскую" память, изначально "заточенную" под высокие частоты (такие как OCZ Gold или Platinum, Corsair XMS, Patriot XBL, Kingston HyperX и т.п.), либо положиться на удачу, взяв обычные недорогие модули. Из числа последних хорошо зарекомендовали себя решения, основанные на чипах Winbond BH5, Hynix D43, Samsung TCCD, которые частенько способны обеспечить работу в режиме DDR500 с таймингами 2-2-2-5 (1T). Собственно, даже в дорогих "оверклокерских" модулях памяти, как правило, используются именно они.

Маркировка чипов памяти Winbond BH5, Hynix D43 и Samsung TCCD

При этом подводные камни есть у любого из этих решений. Недорогие планки могут и не завестись на высокой частоте и/или низких таймингах, хотя могут оказаться и на уровне самых лучших дорогих решений, т.е. их покупка - лотерея, в которой можно как снять джекпот, так и проиграть. А высокоскоростные модули от известных брендов, хотя и гарантируют работу на заявленных производителем параметрах (скажем, для OCZ Gold Series DDR500 - работу на эффективной частоте 500 МГц при таймингах 2,5-3-3-8 (1T)), весьма редко ощутимо их превосходят, поскольку наиболее удачные чипы попадают в самые дорогие и престижные серии. Напряжение на памяти также можно поднимать для того, чтобы повысить ее штатные характеристики (допуски примерно те же, что и с процессорами, а предназначенные под разгон дорогие модули, как правило, гарантируют работу и с большими напряжениями). Также может помочь установка дополнительных радиаторов на память, которые несложно найти в продаже.

6 баксов - разумная плата за улучшенное охлаждение модуля памяти

Краткое резюме

Попробуем составить общий алгоритм разгона по шине (т.к. в большинстве случаев возможен только он, да и эффект от него больше).

1. Разумеется, материнская плата должна поддерживать необходимые разгонные функции в BIOS.

2. БП должен иметь ощутимый запас мощности (желательно хотя бы процентов 30-40 относительно потребления в штатном режиме). Для приблизительной оценки потребляемой мощности можно воспользоваться программой Power Supply Calculator (она вместе с рядом других полезных при разгоне утилит находится на нашем диске). КПД (VRM Efficiency) в программе стоит установить на 60-70% - примерно столько выдает большинство БП (по умолчанию 80%). Дополнительные параметры вызываются нажатием кнопки с плюсом в левом нижнем углу окна утилиты.

3. Смотрим на температуру процессора на штатной частоте под нагрузкой: если она и в таком виде составляет около 60 градусов, то либо улучшаем охлаждение, либо откладываем разгон до лучших времен.

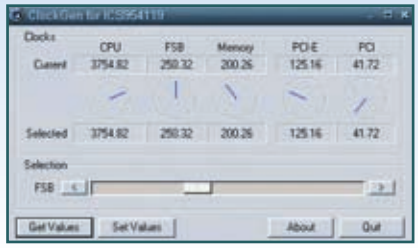
4. Фиксируем частоты PCI, AGP и PCI-E на стандартных значениях: 33, 66 и 100 МГц соответственно (лучше конкретно указать значения, т.к. полностью доверять режиму AUTO не стоит).

5. Стараемся определить разгонный максимум материнской платы, процессора и памяти по отдельности, чтобы точно знать, на что способна каждая из "железок" и как их возможности будет удобнее скомбинировать для достижения максимального прироста производительности:

- потолок "матери" без проблем можно определить только при свободном в сторону понижения коэффициенте умножения у процессора: ставим минимальный множитель и самый медленный режим памяти, после чего повышаем частоту процессорной шины (в случае с AMD K8 не забываем снижать множитель HT). Максимальная частота FSB, на которой система стартует, является пределом материнской платы по повышению частоты системной шины - выше этого уровня мы не поднимемся при всем желании (хотя обычно его хватает с запасом). Несколько повысить этот уровень возможно за счет небольшого повышения напряжения на чипсете, но, как правило, этого не требуется;
- с памятью все почти так же с той разницей, что оперативку выставляем в стандартное значение, после чего повышаем частоту шины до тех пор, пока система стартует. Полученный результат можно улучшить за счет повышения напряжения, подаваемого на модули памяти, а также через изменение таймингов;
- с процессором действуем по схожему сценарию: память ставим в минимальное значение, множитель процессора не меняем и повышаем частоту шины до того момента, пока система не перестает загружаться.

ЕСЛИ ВДРУГ НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ...

Иногда материнские платы выкидывают странные фокусы, не позволяя разогнать систему из-под BIOS, несмотря на наличие соответствующих настроек и заведомой разгоняемости "железа". В этом случае порой помогают утилиты разгона из-под Windows, наиболее известной из которых является ClockGen. Скачать различные версии этой программы можно по адресу *www.cpuid.org/clockgen.php*, а наиболее универсальные варианты (для всех чипсетов на nForce 2, 3, 4, 4 Intel Edition) мы выкладываем на наш диск. Если ваша материнская плата не основана на чипсетах NVIDIA, то посетите указанную страницу, и, возможно, вам удастся отыскать версию утилиты именно для вашей материнской платы.



6. Выбираем оптимальный режим из получившихся значений. Для пущей наглядности поясним на примере.

Допустим, имеется процессор Pentium 4 2800 FSB 200 (800) МГц и память DDR400 на чипах Winbond BH5. Вышеописанными операциями удалось выяснить, что матплата держит FSB до 320 (1280) МГц, процессор способен работать на FSB 280 (1120) МГц, выдавая в итоге 3920 МГц, а память работает на частоте 220 МГц (DDR440) с таймингами 2-2-2-5 (1T) и на частоте 265 МГц (DDR530) с таймингами 3-4-4-8 (2T).

У нас множество альтернатив: оставить процессор на максимуме и использовать различные делители памяти (т.к. синхронная работа в данной ситуации невозможна): скажем, в режиме DDR333 память будет работать на результирующей частоте 466 МГц, уже не укладываясь в минимальные тайминги, но и не с максимальными - скажем, 2,5-3-3-7 (1T). Можно поставить еще больший делитель ради малых таймингов: в режиме DDR266 память будет работать при частоте чуть ниже штатной, но с минимальными задержками 2-2-2-5 (1T). А можно сбросить шину процессора до 265 МГц и запустить синхронно с памятью на высоких таймингах... Принцип, думаю, понятен.

Уверенно сказать, в каких именно условиях система будет максимально быстра, невозможно. Точный ответ может дать только перебор доступных вариантов.

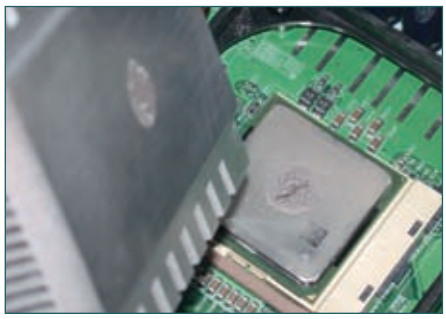
7. Тестируем стабильность системы после разгона. Для начала подойдут стресс-тесты S&M (за выдаваемую им нагрузку на систему заслуживший ласковое прозвище "садомазо") и SuperPi в наиболее тяжелом режиме вычисления 32-миллионного знака числа "Пи" после запятой (этот тест также весьма критичен к стабильности работы, и полчаса, потраченные на него, в случае успешного прохождения почти гарантируют отсутствие проблем с разогнанным процессором в дальнейшем).

Для полной уверенности рекомендуется прогон на ночь нескольких ресурсоемких программ (скажем, 3DMark совместно с Prime95). Если наутро видны тесты, а не "синий экран смерти" (BSOD, Blue Screen of Death) или застывшая картинка глухого "зависона" - можете поздравить себя с успешным разгоном. Если же стресс-тесты не проходятся (при этом остальные программы вполне могут работать нормально), то стоит либо слегка поумерить свои аппетиты (вряд ли лишние несколько мегагерц стоят риска вылететь из любимой игры в конце почти пройденного без сохранений сложного уровня), либо повысить напряжения/улучшить охлаждение компонентов.

Необходимое послесловие

Разгон - это не панацея. В любом случае из Pentium III сделать Pentium 4 XE не получится. Однако вполне возможно максимально приблизить по производительности младшие процессоры семейства к старшим (а при везении - даже и превзойти). Разгон на 2-3 ступеньки по линейке процессоров для младших моделей почти гарантирован: т.е. из Athlon64 3000+ практически наверняка выйдет "аналог" 3500+ или 3800+, а Pentium 4 2800 почти гарантированно сможет работать как Pentium 4 3400 или 3600, что даже с учетом повышенных расходов на питание, охлаждение и не самую дешевую "мать" вполне оправдывает себя по цене. Разве не приятно осознавать, что твой 120-баксовый Athlon 64 3000+ работает на уровне почти втрое более дорогого 3800+ или хотя бы вдвое превосходящего его по цене 3500+? А такие результаты отнюдь не являются выдающимися даже для "бытового" разгона на привычном воздушном охлаждении (последний вариант можно даже назвать откровенно неудачным).

Те, кто уже попробовал разгон, редко покупают процессор более дорогой, чем те, что занимают пару нижних строчек в линейке "камней" выбранного семейства, - уровень средних процессоров достижим почти всегда, а при доле удачи могут "пойти покурить" и самые старшие модели. Такой разгон приемлем для большинства покупателей, поскольку практически безопасен и экономит немало денег в сравнении с покупкой системы, имеющей равную производительность в номинальном режиме.



Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

СВЕЖЕЕ ЖЕЛЕЗО

Материнская плата DFI LanParty UT nF4 SLI-DR

Чипсет: NVIDIA nForce 4 SLI
Процессорный разъем: Socket 939
Слоты памяти: 4xDDR 266/333/400 (до 4 Гб)
Слоты расширения: 2xPCI Express x16, 1xPCI Express x4, 1xPCI Express x1, 2xPCI
Дисковые интерфейсы: 4xSATA 3Гб/с (SATA II), 4xSATA, 2xUltra-DMA 133/100/66/33 (поддержка RAID0, RAID1, RAID 0+1 и JBOD между дисками SATA и PATA)
Дополнительно: 2xGigabitLAN, аудио (до 8 каналов, дополнительный модуль Karajan audio), до 10 портов USB, 1xFireWire, аппаратный файрволл NVIDIA Active Armor, выносной блок разъемов FrontX в отсек 5,25", ультрафиолетовая муфта, сумка для переноски системного блока.
Цена: $195
Сайт производителя: *www.dfi.com.tw*

Пожалуй, наиболее совершенная и навороченная из всех существующих плат на основе чипсета nForce 4 SLI. "Мамка" может похвастаться превосходными возможностями разгона, отличной функциональностью и богатейшим комплектом поставки. Для тех, кому не подходит такая цена, есть альтернатива в виде платы LanParty UT nF4 SLI-D, которая отличается отсутствием дополнительного контроллера SATA и не столь внушительным набором прилагаемых бонусов. Если же совместная установка двух видеокарт не планируется, то хватит и еще более дешевой LanParty UT nF4 Ultra-D на чипсете nForce 4 Ultra.

Моддеры также будут довольны: слоты и разъемы платы светятся под ультрафиолетом.

Процессор AMD Athlon64 X2 4200+

Разъем: Socket 939
Тактовая частота: 2200 МГц
Количество ядер: 2
Кодовое наименование ядра: Manchester

Кэш L2: 2x512 Кб
Тепловыделение: до 89 Вт
Поддержка технологий: MMX, 3DNow!, SSE, SSE2, SSE3, x86-64
Цена: $520
Сайт производителя: *www.amd.com*

Пока до нас не добрались наиболее дешевые двухъядерные Athlon64 X2 3800+ за $350, этот процессор является наиболее доступным в своем семействе. Он может пригодиться тем, кто собирает мощную систему и не желает связываться с апгрейдами вплоть до очередной смены компьютера. В пользу него говорят высокая производительность, в большинстве приложений превосходящая достижения равного по стоимости Pentium D 840 (а зачастую и вдвое более дорогого Pentium XE 840), и скромное в сравнении с многоядерниками конкурента, тепловыделение.

Видеокарта Leadtek WinFast PX7800GT TDH MyVIVO

Ядро: G70 (NV47)
Частота чипа: 400 МГц
Частота памяти: 1000 МГц
Вершинных конвейеров: 7
Пиксельных конвейеров: 20
Аппаратная поддержка DirectX: 9.0c
Поддержка OpenGL: 2.0
Цена: $490 (на момент написания)
Сайт производителя: *www.leadtek.com*

Удачной покупкой в ближайшее время могут стать видеокарты на слегка облегченном варианте новейшей GeForce 7800GTX - GeForce 7800GT. Как часто случается, одними из первых (и при этом по относительно невысокой цене) до России добрались карты производства Leadtek.

Пока что цена на новинку откровенно завышена: всего на полсотни дороже можно найти 7800GTX (а разница между этими картами куда больше, чем между GeForce 6800GT и 6800Ultra, разрыв в цене между которыми даже сейчас больше). Однако можно быть уверенными, что после первичного ажиотажа продаж цена "облегченной" новинки быстро опустится до положенного уровня в $400-450.

Кулер Asus Star Ice

Материал: медь + пластиковый кожух
Скорость вентилятора: 1500-4650 об/мин
Вес: 868 г
Габариты: 86x80x120 мм
Поддерживаемые разъемы: Socket 462/478/775/754/939/940
Дополнительно: два регулятора оборотов (для установки на заднюю стенку или в отсек 3,5")
Цена: $50
Сайт производителя: *www.asus.com*

Этот кулер с революционным дизайном гибрида фена и реактивной турбины способен охладить любой более или менее современный процессор, т.к. поддерживает все процессорные разъемы, а цельномедная конструкция, основанная на тепловых трубках, просто не может быть неэффективной. К недостаткам устройства относится обилие мелких деталей в универсальном крепеже и высокая скорость вращения вентилятора при наиболее эффективных режимах работы. Лавров бесшумного помощника, подобно решениям от Zalman, ему не сыскать, хотя по эффективности охлаждения новинка от ASUS ему по меньшей мере не уступает.

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ aka =FPS=NewLander

GeForce 7800GTX

НОВЫЙ ЛИДЕР КРУПНЫМ ПЛАНОМ

Традиционное летнее "железное" затишье в конце июня было прервано выходом очередного флагмана одной из двух ведущих компаний по производству видеоускорителей: NVIDIA запустила в серию видеокарту нового поколения GeForce 7800GTX. Один из экземпляров этой карты - Leadtek PX7800GTX - попал в нашу тестовую лабораторию. Дабы оценить, что предлагает нам новинка, сравним ее с одним из лидеров прошлого поколения - GeForce 6800GT (также произведенной на свет компанией Leadtek) - на номинальных частотах и в разгоне. Но сначала немного теории...

Особенности GeForce 7800GTX

Карта основана на долгожданном чипе под кодовым названием G70 (первоначально известном как NV47 - и именно под этим именем его видит RivaTuner) и выпускается только под разъем PCI-E x16. Внушает уважение количество транзисторов, используемых новым графическим ядром: 302 млн. штук - ни одна другая "железка" из начинки PC пока и близко не подошла к такому уровню. Столь огромное количество транзисторов должно нехило греться, но техпроцесс 0,11 мкм против 0,13 мкм у предшественника сыграл положительную роль в снижении потребления энергии. Минимальные требования к блоку питания для новинки - 350 Вт при обеспечении тока 20 А по линии 12 В (старшие карты линейки GeForce 6 рекомендовалось использовать с БП не слабее 420 Вт - впрочем, тогда еще не прижились блоки питания 24+4 контакта, имеющие вторую линию 12 В, а для новых систем они считаются стандартом). В целом энергопотребление самых мощных карт NVIDIA прошлого поколения и нового лидера находятся на близком уровне: несколько более 100 Вт в пиковом режиме.

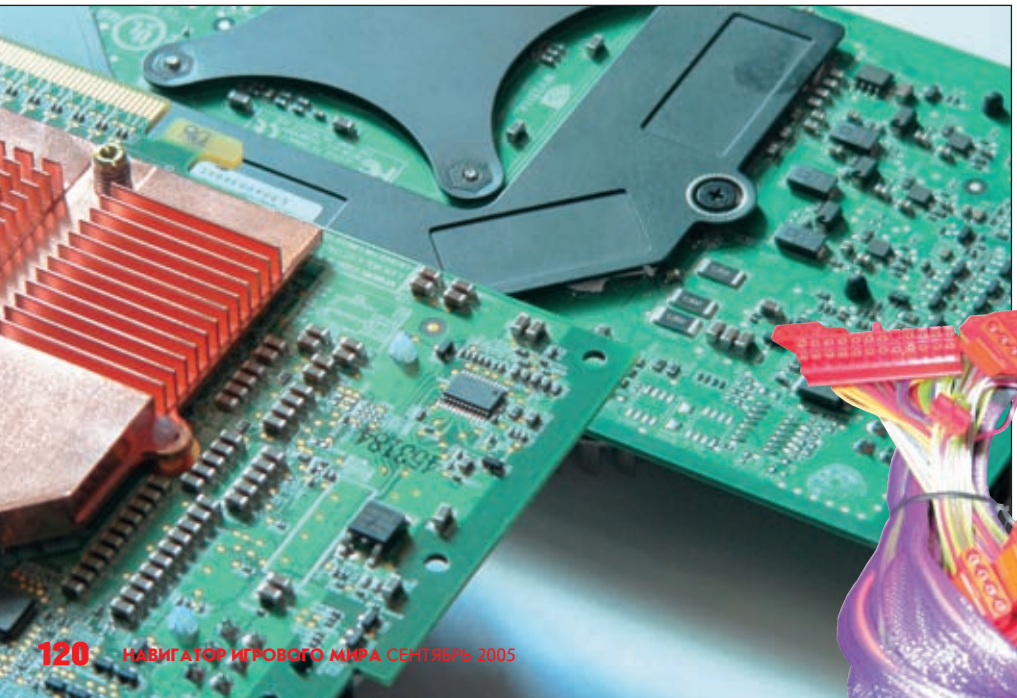
В плане архитектуры прежде всего бросается в глаза увеличение числа пиксельных конвейеров с 16 до 24 (при этом функциональность каждого несколько расширилась) и вершинных процессоров - с 6 до 8. Также удвоился максимальный объем поддерживаемой картой набортной памяти - с 512 Мб до 1 Гб GDDR3 (впрочем, практически все ныне выпускаемые карты на новом чипе имеют 256 Мб памяти - увеличение объема "быстрых" мозгов существенно сказывается на и без того немалой цене, а скорости практически не прибавляет).

Есть и неявное на первый взгляд, но принципиальное отличие: чип является асинхронным, т.е. различные его модули работают на разных тактовых частотах. Частота вершинных процессоров и блока растровых операций составляет 430 МГц (эта частота считается основной и отображается в панели драйвера, хотя несколько нелогично использовать не самые первостепенные для производительности блоки в качестве точки отсчета), тогда как скорость геометрического блока составляет 470 МГц. При разгоне частоты повышаются пропорционально, но из-за асинхронности модулей чипа ощутимый прирост производительности достигается при достижении частот 432 МГц, 459 МГц и далее с шагом 27 МГц (частота синхронизации). На промежуточных значениях - скажем, при разгоне с 432 до 458 МГц - прирост будет минимален.

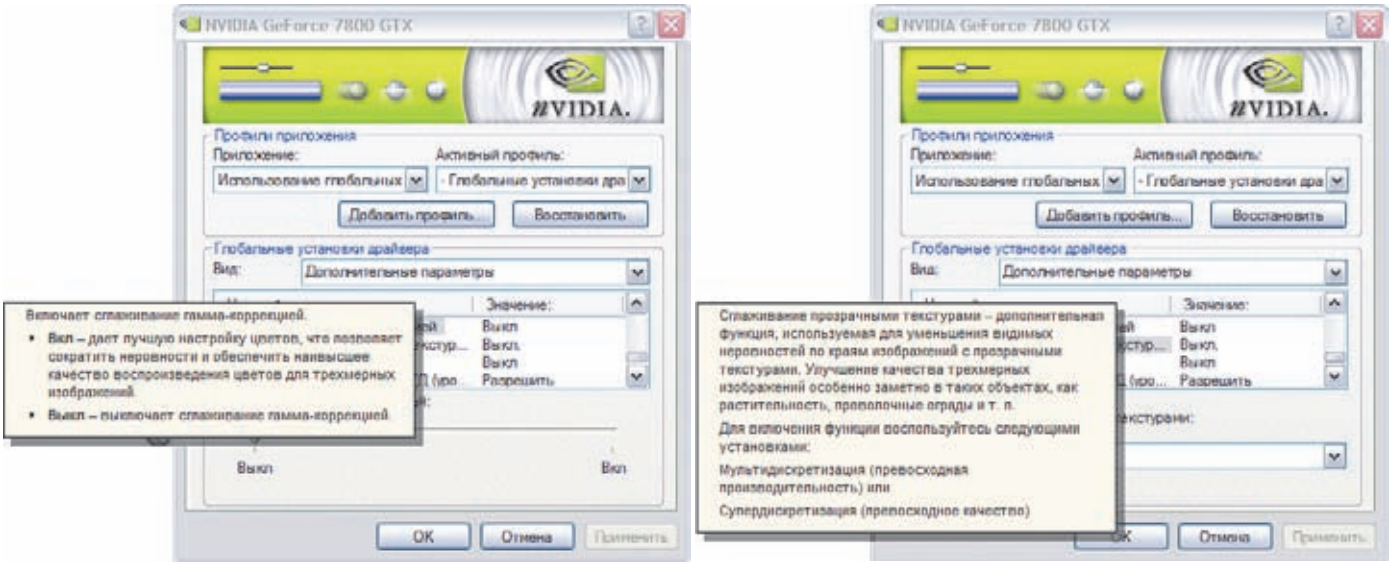
Для любителей играть с применением полноэкранного сглаживания в новинке добавилось две новых "вкусности": сглаживание с использованием гамма-коррекции (в картах ATI эта фича приминялась со времен чипа R300) и сглаживание прозрачных текстур, которое является действительно

ТЕСТОВАЯ КОНФИГУРАЦИЯ

Корпус: Chieftec DX-01
Блок питания: Hiper Type-R 480 Вт (ATX 2.2)
Материнская плата: ASUS A8N-SLI Deluxe (чипсет nForce4 SLI), драйвер nForce 6.53
Процессор: Athlon 64 3200+ (2000 МГц в штатном режиме, 2450 МГц в разгоне)
Кулер: Zalman CNPS7000B-Cu
RAM: 2x512 Мб OCZ Gold Series DDR500 (синхронная работа в штатном режиме DDR400 с латентностью 2-3-3-8(1T) и при разгоне в режиме DDR490 с латентностью 2,5-3-3-8(1T))
HDD: 160 Гб Seagate Barracuda 3160827AS (SATA NCQ)
Звуковая карта: Audigy 2ZS
Оптический привод: DVD-RW Toshiba-Samsung TS-H552U
ОС: Windows XP SP2 (Rus) + обновления
Видеодрайвер: ForceWare 77.76
Настройки видео: качество, все оптимизации включены, вертикальная синхронизация отключена



Хороший блок питания - не последняя вещь даже для видеокарты



свежим и оригинальным решением. Оно призвано устранять "зубцы" на поверхности полупрозрачных текстур, чего не происходит при традиционном сглаживании методом MSAA, работающим только по краям полигонов. Достигается это включением либо полноценного сглаживания методом SSAA для таких текстур, либо специальной эмуляции MSAA (более быстрый, но менее качественный метод). Эта технология действительно улучшает качество сглаживания на полупрозрачных текстурах, но влечет падение скорости порядка 10% (в тесте дополнительные режимы сглаживания не активизировались с целью обеспечения равных условий для видеокарт).

В целом, как видно, новая топ-модель является не революцией, а лишь продуктом эволюционного развития идей предыдущего поколения видеокарт NVIDIA.

Подопытные крупным планом

Обе тестируемые карты, как уже было сказано, украшены лейблом Leadtek.

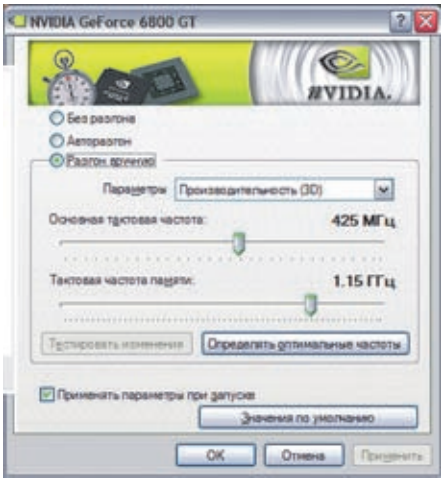
Новая GeForce 7800GTX основана на эталонном дизайне NVIDIA, как и все выпущенные на настоящий момент карты на этом чипе. Причастность Leadtek к подопытной карте выдает только кривовато приклеенный логотип на вентиляторе да радужная наклейка с индексом модели на кожухе референсной системы охлаждения турбинного типа. Очевидно, разнообразие вариантов дизайна появится через некоторое время, когда фирмам-производителям потребуется привлечь внимание именно к своему товару. Сейчас же, пока карта является новинкой и снимаются самые жирные сливки с продаж (начавшихся сразу после официального анонса, в отличие от предыдущих поколений), проще не терять выгоды, занимаясь требующей затрат времени самодеятельностью.

На карте размещены 8 чипов памяти GDDR3 со временем доступа 1,6 нс общим объемом 256 Мб со штатной тактовой частотой 1200 МГц.

Сама система охлаждения цельноалюминиевая, небольших габаритов (новый радиатор даже чуть тоньше штатной системы охлаждения карт линейки GeForce 6800), с прозрачным рисунком на кожухе, повторяющем часть логотипа NVIDIA. Уверенность создателей карты в 0,11 мкм техпроцессе, позволившая им отказаться от медных элементов в системе охлаждения, оказалась вполне обоснованной: даже при разгоне температура чипа в жаркие летние деньки, когда проходил тест, не превышала 64 градусов под нагрузкой и 53 - в покое. Разгон в целом был посредственным: если 495 МГц по чипу - примерно средний уровень, то всего лишь 1290 МГц по памяти - далеко не лучший результат. Причем память явно грелась сильнее: когда я доставал плату из компьютера после прохождения тестов, до тоненьких алюминиевых пластин на обратной стороне платы трудно было дотрагиваться, хотя прошло уже несколько минут после выключения системы. У ускорителя на основе 6800GT, несмотря на монструозную двухслотовую цельномедную систему охлаждения, температура по данным термомониторинга была на несколько градусов выше, зато радиаторы на памяти грелись куда меньше.

Новая карта длиннее предшественницы примерно на 1,5 см из-за иной схемы расположения элементов системы питания на дальнем конце платы, что может привести к проблемам при установке карты в небольшие корпуса.

Что касается GeForce 6800GT, то особенности системы охлаждения карты от Leadtek уже упомянуты: огромные размеры и вес. С обратной стороны платы чипы памяти охлаж-



даются внушительным медным радиатором, куда более эффективным, чем хилая алюминиевая пластинка на 7800GTX. Другое отличие от эталонной системы - кулер. Он, в сравнении с референсным, не турбинного типа, а обычный вентилятор весьма солидного для видеокарты размера, прогоняющий нагретый воздух параллельно ребрам радиатора сразу в трех направлениях. На шкафу такую карту лучше не хранить: если случайно упадет на голову - будет сотрясение мозга.

Штатные характеристики типичны: 350 МГц на чипе, 1000 МГц на памяти со временем доступа 2.0 нс. В разгоне показывает себя очень неплохо: стабильная работа на 425/1150 МГц, т.е. чуть выше штатных частот GeForce 6800 Ultra и несколько выше типичного уровня разгона 6800GT.

Тесты

В качестве тестов нами были традиционно использованы 3DMark05, DOOM 3, FarCry и "Перл Харбор". Тесты прогонялись на штатных частотах видеокарты, процессора и памяти и при одновременном разгоне всех этих компонентов (к сожалению, из-за жары и низкого предела напряжения на матплате выжать больше 2450 МГц из процессора при сохранении стабильности не представлялось возможным).

3DMark2005

Версия 1.20, настройки теста по умолчанию и с AA 4x, AF 16x, разрешения экрана: 1024x768, 1280x1024 и 1600x1200 точек

В этом тесте на штатных тактовых частотах наблюдается полуторакратный отрыв GeForce 7800GTX от GeForce 6800GT при низких разрешениях экрана, доходящий до двойного в максимально сложном режиме 1600x1200 с четырехкратным сглаживанием и анизотропной фильтрацией 16x. Заметно, что с усложнением условий обсчета картинки "свежая" карточка теряет в скорости намного меньше. Если при простом повышении разрешения это почти не проявляется (относительная разница лишь чуть увеличивается при переходе от разрешения 1024x768 к 1600x1200 при настройках по умолчанию), то активизация анизотропной фильтрации и полноэкранного сглаживания в высоких разрешениях тут же наращивает отставание GeForce 6800GT.

Разгон прибавляет больше сил "старичку" (в первую очередь за счет большей относительной величины разгона: 21,4% по чипу и 15% по памяти против, соответственно, 15,1% и 7,5% у GeForce 7800GTX): в наиболее нагруженном режиме он уступает уже не вдвое, а в 1,7 раза. Разница же в наиболее простом режиме почти не изменилась: 6800GT уступает в 1,4 раза вместо 1,5.

Перл Харбор

Версия 4.01m, настройки качества: Water=2 (Shader Model 2.0), Forest=3, Effects=1, AA 4x, разрешения экрана 1024x768, 1280x960 и 1600x1200 точек

На разогнанной системе GeForce 6800GT практически догнала 7800GTX в номинале при разрешении 1024x768 (при равных условиях - разница порядка 25%). Однако повышение разрешения GeForce 7800GTX переносит легче: в режиме 1600x1200 разница скорости между картами составляла около 1,5 раз. Разгон стабильно добавляет ей около 16% скорости во всех разрешениях. Предшественница, в свою очередь, от разгона выигрывает примерно 20% в любом режиме.

Движки и переплет кабины штурмана ДБ-3 не пропиты механиками, а украдены драйвером

...но с Люфтваффе ситуация еще более печальная...

Но опять приходится отмечать "косяки" последних драйверов NVIDIA в этой игре, которая фактически является визитной карточкой NVIDIA - раньше нее Shader Model 3.0 была применена разве что в FarCry версии 1.3. На новых версиях драйверов при активизации вторых или третьих шейдеров в игре пропадает часть текстур. И если для избавления от этой проблемы на GeForce 6800GT достаточно поставить драйвер ForceWare 71.89 или более ранний, то с GeForce 7800GTX такой фокус не выгорит - старые версии драйверов ее не поддерживают. А жаль: эта карта пока единственная, обеспечивающая по-настоящему хорошую скорость в ПХ при использовании SM 3.0 на максимальных игровых настройках с AA и AF...

DOOM 3

Версия 1.3 (локализованная), настройки качества "Высоко" (AA 4x, AF 8x), разрешения экрана 1024x768, 1280x1024 и 1600x1200 точек

Тест\система	GeForce 6800GT (350/1000 МГц) Athlon64 2000 МГц DDR400 2-3-3-3-8 (1T)	GeForce 6800GT (425/1150 МГц) Athlon64 2450 МГц DDR490 2,5-3-3-3-8 (1T)	GeForce 7800GTX (430/1200 МГц) Athlon64 2000 МГц DDR400 2-3-3-3-8 (1T)	GeForce 7800GTX (495/1290 МГц) Athlon64 2450 МГц DDR490 2,5-3-3-3-8 (1T)
3DMark05				
1024x768	4928	5946	7476	8416
1280x1024	4144	4979	6528	7342
1600x1200	3419	4094	5684	6367
1024x768 AA4x AF16x	4546	5444	6575	7367
1280x1024 AA4x AF16x	3490	4225	6007	6742
1600x1200 AA4x AF16x	2837	3659	5515	6198
Перл Харбор				
1024x768 AA4x	46	56	58	68
1280x960 AA4x	36	42	49	57
1600x1200 AA4x	26	31	38	44
DOOM 3				
1024x768 AA4x AF8x	76	90	97	110
1280x1024 AA4x AF8x	51	60	67	72
1600x1200 AA4x AF8x	37	44	49	54
FarCry				
1024x768 AA4x AF8x	66	80	90	103
1280x1024 AA4x AF8x	48	58	73	81
1600x1200 AA4x AF8x	34	40	55	62

Превосходство 25% в малом разрешении и 30% - в большом на номинальных частотах, чуть меньшее преимущество при разгоне - таковы результаты новинки в DOOM 3. Опять наблюдаем ситуацию, когда разогнанная система с 6800GT вплотную приближается к 7800GTX, работающей в штатном режиме.

FarCry

Версия 1.31 (локализованная), максимальные настройки качества, AA 4x, AF 8x, разрешения экрана 1024x768, 1280x1024 и 1600x1200 точек

Картина, не слишком отличающаяся от предыдущих тестов: на низких разрешениях 6800GT на разогнанной системе почти равна 7800GTX в номинале, с увеличением разрешения превосходство 7800GTX заметно усиливается.

Собственно говоря, результат вполне закономерный: "качественно" карты достаточно близки, отличия проявляются преимущественно в "количественном" плане (тактовые частоты, количество пиксельных и вершинных процессоров). На низких разрешениях требования к видеопроцессору не слишком высоки, потому в них и разница не столь велика. Но в наиболее нагруженных режимах крайне сложного в плане графики 3DMark05 разница в скорости действительно огромна: 2 раза - это уже не фунт изюма.

Выводы

Несомненно, что GeForce 7800GTX представляет собой существенный шаг вперед по сравнению с предыдущими картами. Да и по соотношению "цена/производительность" она стоит достаточно близко к GeForce 6800GT: если новинка стоит $550 (на момент написания статьи это была минимальная цена 7800GTX в московской рознице), то "старый конь" - в полтора раза дешевле, что вполне соответствует разнице в производительности. Так что пословица в данном случае права: борозды 6800GT не испортит и списывать ее в утиль пока рановато, в отличие от ситуации с появлением GeForce 6, когда лидеры семейства GeForce FX уступали по скорости новинкам среднего уровня, превосходя их в цене. Так что на настоящий момент привлекательность покупки героев сегодняшнего обзора находится практически на одном уровне (если сравнивать только стоимость видеокарт, а не системы в целом - в последнем случае преимущество за новинкой). Но зато GeForce 6800 Ultra и Radeon X850XT PE уже можно хоронить окончательно: при их нынешней цене, вполне сопоставимой с 7800GTX, привлекательность покупки этих карт стремится к нулю.

Впрочем, цены на 7800GTX демонстрируют явное стремление к снижению (на Западе они уже находятся на уровне $500, да и в стране родных осин эти карты совсем недавно было невозможно найти дешевле $650). Но и ценники на 6800GT продолжают опадать подобно осенней листве. Так что взаимная привлекательность этих карт зависит от скорости падения цен на каждую из них.

Конечно, если нет проблем с финансами, покупка 7800GTX выглядит более привлекательной с прицелом на будущее (т.к. сейчас и скорости 6800GT вполне достаточно для любой игры). Наибольший эффект новинка может показать при игре в высоких разрешениях, что наиболее актуально для владельцев LCD-мониторов с большой диагональю - можно с полным кайфом играть в "родном" разрешении без портящей картинку интерполяции. Однако при ограниченных в районе $1000 на системный блок средствах альтернативы GeForce 6800GT в линейке NVIDIA пока нет. Ей должна стать анонсированная 11 августа 7800GT (20 пиксельных конвейеров, 7 вершинных процессоров, частота чипа 400 МГц, памяти - 1000 МГц, цена - около $400). Но появления этих карт на прилавках еще надо дождаться.

ЖЕЛЕЗНАЯ ПОЧТА

Здравствуйте, Навигатор!

Я являюсь вашим давним и постоянным читателем и, тоже хотел обратиться к Вам за советом. Хотелось бы сделать апгрейд своего компа, но не уверен с чего начать.

Конфигурация следующая:

- *MB S478 ALBATRON PX865PEPro i865PE*
- *Pentium 4 2,4GHz (512k, 533MHz) S478 box*
- *DIMM 512 Mb DDR SDRAM SEC (PC 3200, 400 MHZ),*
- *DIMM 512 Mb PC 3200 Kingston*
- *Видеоплата MSI FX5900SP-VTD256 256 Mb DDR*
- *Монитор 17 NEC750+*
- *HDD 160 Gb SATA Maxtor 7200*
- *DVD RW TEAC*

Знаю, что надо менять "камень" и видео, но что конкретно и стоит ли, или подождать. Подскажите, пожалуйста. Заранее очень благодарен.

VLAD

Если в ближайшем будущем не планируется тотальная смена всего железа, то ждать смысла нет: самые последние новинки впихнуть все равно не удастся (а замена компа полностью - это уже совсем другие деньги). Новых процессоров под Socket 478 уже не будет, да и появление свежих видеокарт под AGP также под вопросом (карты GeForce 7, например, вышли только под PCI-E, а новые решения ATI, по предварительным данным, с возможностью поддержки AGP появятся только осенью).

Теперь конкретно по заменам: процессору не хватает не столько тактовой частоты, сколько быстрой шины и полезной в ряде случаев технологии Hyper-Threading. Имеет смысл заменить имеющийся "проц" на "камень" уровня 3000-3200 МГц с шиной 800 МГц и поддержкой HT. Более быстрые модели стоят ощутимо дороже, а разницу в производительности невооруженным глазом увидеть вряд ли удастся.

Видеокарту в идеале стоит поменять на X800XL или GeForce 6800GT. Последняя в данном случае, пожалуй, выглядит предпочтительнее: в AGP-варианте цены на эти карты почти равны, но 6800GT изначально быстрее и вдобавок лучше разгоняется по чипу (в среднем можно получить 20% прирост частоты, тогда как X800XL обычно гонится всего процентов на 10 из-за упрощенной технологии изготовления чипа). Конечно, и 6600GT будет бегать быстрее вашей нынешней карты, но разница в этом случае не столь велика, чтобы называть ее радикальным приростом.

Для полного счастья можно порекомендовать установить отдельную "звуковуху", что поднимет как скорость в играх за счет разгрузки центрального процессора, так и качество звучания в сравнении со встроенным. Идеальный вариант: Creative SB Audigy 2ZS. Бюджетный - Audigy 2 Value. Брать более дешевые варианты не имеет смысла: как правило, они не имеют аппаратного DSP (следовательно, по скорости выигрыша перед встроенным звуком не будет), а недорогая SB Live! 5.1 хоть и оснащена аппаратным процессором, но его эффективность уже оставляет желать лучшего, а качество выходного сигнала даже уступает современным встроенным решениям.

Ну и убедитесь, что ваш блок питания обладает достаточной мощностью: для такой системы желательно не менее 350 "честных" ватт.

Здравствуйте! У меня к вам два вопроса:

1. Я хочу обновить компьютер, который на данный момент выглядит следующим образом:

- *Материнская плата Gigabyte GA-8IPE1000*
- *Процессор Pentium 2800*
- *Видео карта radeon 9600pro*
- *Оперативка DDR 1024MB (4 по 256)*
- *HDD - 120Gb*
- *DVD+-RW*
- *CD-ROM*
- *Звуковая Creative SB Live*

- Что можно в нем поменять для улучшения характеристик

2. Хочу купить еще новый компьютер. Какую лучше купить мат. плату, процессор, корпус, монитор, колонки, звуковую карту (32-Bit или 64-bit система, одноядерный или двядерный процессор) и т.д. Единственное, что пока для себя решил в него купить - это видекарту ATI X850XT PE, поскольку по тестам она, вроде, получше GF 6800Ultra, за исключением поддержки шрейдеров 3 версии. Или я не правильный выбор сделал? По цене ориентировочно до 2000$, хотя если получится и немного больше - не страшно. Компьютер нужен мне для игр и еще перевожу домашние видеозаписи на DVD. Остальные работа на нем не является требовательной к ресурсам системы.

Заранее спасибо!

Dr. Hans Dracula

Для первой системы в первую очередь стоит сменить видеокарту. Вариант подешевле: GeForce 6600GT (менее $200). Подороже и побыстрее - Radeon X800XL или GeForce 6800GT (от $300). Остальное, в принципе, вполне на уровне и замена не сможет существенно повысить производительность, хотя затраты будут весьма ощутимы.

Я бы рекомендовал систему на основе одноядерного Athlon64 с матплатой под разъем Socket 939 на nForce4 Ultra или SLI. Двухъядерные Pentium D не могут похвастаться высокой производительностью, а Athlon 64 X2 - низкой ценой. При этом ни от тех, ни от других в сегодняшних играх толку не будет - второе ядро станет простаивать. Хотя при кодировании DVD, которое входит в круг ваших задач, прирост от второго ядра будет ощутим (но не в два раза).

Корпус: БП от 400 Вт и выше, имеющий 24+4 контакта. Можно порекомендовать Chieftec, ASUS, Thermaltake.

Звук: Audigy 2ZS (при желании сэкономить - Audigy 2 Value). Из колонок можно посоветовать Defender Hollywood 90 (5.1, деревянная конструкция, весьма приличный для своей достаточно скромной цены звук).

Память: не менее 1 Гб (2x512). Если будет возможность: можно и два гига взять (в принципе в $2000 вполне укладывается).

Конкретные модели матплаты, процессора и памяти зависят от того, будете ли вы разгонять систему или нет. Если нет - процессор стоит брать не из самых младших (например, 3500+), "мать" сгодится любая, а память либо самая обычная, стоящая нынче "пятачок за пучок", либо с пониженной латентностью (2-2-2-5) - это будет подороже, но Athlon'ы 64 весьма критичны к таймингам памяти.

При расчете на разгон можно обойтись одним из младших процессоров (3000+ или 3200+), "мать" лучше всего от DFI, ASUS, ABIT или Epox, а память, помимо низких таймингов, желательно брать "побыстрее" - DDR500 и выше.

Выбор видеокарты, в принципе, правильный. Однако уже устаревший, поскольку в магазинах появилась GeForce 7800GTX, которая ощутимо быстрее карт серий GeForce 6800 и Radeon X800. Стоит она в Москве от $550 - практически на уровне 6800 Ultra и X850XT PE, что делает покупку последних бессмысленной.

Купил Zalman 7000Cu + АлСил-3 - в спокойном состоянии при 2000 оборотах при жаре на улице +33 в тени, температура 42-48 градуса. А при нагрузках 53-59 градусов, но обороты при этом поднимаю до максимума - 2600. Это есть нормальная ситуация или стоит заново переустановить кулер (процессор - Pentium 4 3000)?

И на последок, как лучше сделать: сдать мои две планки по 256Mb и купить две по 512Mb, или просто докупить еще две по 256? Сейчас стоит Transcend, если брать две по 512Mb, то какую фирму лучше взять или оставить эту? Сейчас в PC Mark 2002 моя память выдает 10000 единиц производительности, что не может не радовать, блин, но файл подкачки начинает потихонку раздражать. А гнев и страх, как известно ведут на "Темную сторону" - н-да, надо меньше смотреть "Звездные Войны".

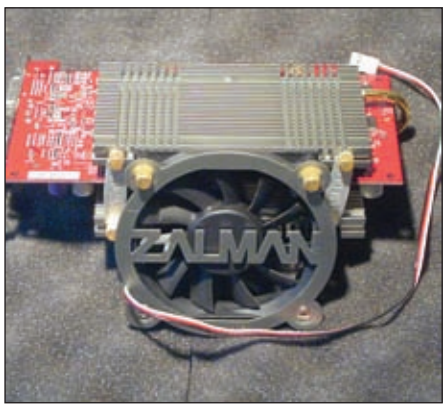
Заранее спасибо,
с уважением юный джедай
Павел

Температура процессора вполне нормальная, учитывая жару, так что волноваться не стоит.

По поводу памяти: проще будет докупить 2x256. На производительности это не скажется, а денег маленько сэкономит (т.к. бэушные модули по магазинной цене никто покупать не будет).

Впрочем, если в дальнейшем планируется дополнительное увеличение объема RAM, лучше взять модули большей емкости. Другой аргумент в пользу 512 - одинаковые модули в системе только приветствуются. И не факт, что удастся найти в продаже "мозговые" планки, полностью идентичные уже установленным. Так что однозначного ответа на вопрос "4x256 или 2x512" в вашем случае нет.

Скромное обаяние буржуазии: охлаждение видео от Zalman



Здравствуйте, Дмитрий.

Вот и на моей улице случилась беда. Наверное, я сильно много радовался, что ничего у меня уже давным-давно не ломалось. И вот. Накликал.

Для начала мой конфиг:

- *материнка MSI 875P Neo*
- *процессор Intel Pentium 4 3100Mhz*
- *память 1x 1024Mb Kingston DDR PC3200 + 2x 512Mb Kingston DDR PC 3200*
- *видеокарта ATI Radeon 9800Pro 128Mb*
- *винчестер Seagate Barracuda 80Gb 7200RPM*
- *блок питания Seventeam 420Bm*
- *система Win XP Sp1*

Теперь, собственно, проблема. С недавних пор творятся странные вещи: комп перезагружается, из игр вылетает, другими словами ЖУТЬ. Причем вылетает не из всяких игр. Например, четвертые герои и космические рейнджеры 2 идут без проблем, а вот второй Underground, Sacred, Generals, не говоря уже о Ксенусе, вылетают или отправляют комп на перезагрузку через несколько минут после запуска. А если игрушек не запускать, все отлично работает сколь угодно долго. Проверял на вирусы вашим касперским - ничего. Потом поменял блок питания на более мощный и поставил в корпус вентилятор - все по-прежнему. Форматнул диск - опять 25. Напрашивается вывод, что глючит какое то оборудование, только какое мне никто сказать не может. Решения я придумал. Сам.

1) Выкинуть этот комп и купить новый. Только домашние почему то против. А друг просил сказать ему, куда я его выкину. Зачем это ему, интересно?

2) До меня дошло сегодня, когда он опять перегружался, а я опять сидел в бешенстве. Выкинуть его в окно. Благо падать высоко, и мои истрепанные нервы будут отомщены. Потом подумал и решил, что лучше выкинусь сам, потом подумал еще и решил написать вам.

Вот такая у меня грустная история.

Помогите.

artem_dux

Привет всей редакцыи навигатор игрового мира. Я хочу поиграть без тормазов в такие например игры как DOOM3 Riddik NFS что в моем железе нужно поменять.

Мое железо:

- *Intel Celeron 2000 MHz*
- *Оп.память 768 Mb*
- *Video.GeForce FX 5700LE 128mb 128 bit*

в пределах 100$

Заранее благодорю за помощь.

Дмитрий

Надо сказать, что ваши решении прямо-таки поражают своей неординарностью. Если все-таки надумаете выкидывать - напишите мне куда. А друг обойдется.

Хотя, может, и не придется прибегать к столь радикальным мерам. Пробуем включить логику: система нормально работает в HoMM 4 и КР и без игрушек вообще. Что общего у этих игр и чем они отличаются от других? Уже догадались? Правильно! Приз в студию! Эти игры - двухмерные, без использования 3D.

Значит, виновного мы вычислили - это видеокарта. Осталось докопаться до причин. Это может быть нехватка охлаждения (все ж таки жара стоит и вентилятор лишний не всегда спасет, особенно если у карточки чип плохо промазан термопастой). А может - и "сдохший" блок чипа из числа отвечающих за 3D (впрочем, раз игры какое-то время идут, этот вариант маловероятен).

Алгоритм дальнейших действий:

1. Улучшение охлаждения видеокарты. Как минимум - снять радиатор и перемазать чип. При желании и возможностях можно установить более эффективную систему охлаждения (правда, перед этим все же лучше выполнить первую указанную процедуру - вдруг проблема все же в самом чипе). Если система на гарантии - эту задачу можно переложить на СЦ.

2. Если п.1 не помог и видео уже не гарантийное: либо выбросить видеокарту, либо оставить для коллекции, но в любом случае идти в магазин за новой.

Увы и ах: столь малой кровью в данном запущенном случае обойтись не удастся. Как минимум, не хватает процессора и видео, а их замена обойдется дороже. Причем замена процессора вполне может повлечь и замену материнской платы и оперативной памяти (или придется ставить малоперспективные версии с шиной 533 МГц). Если бы в письме была указана модель "мамки" - можно было бы дать более точный ответ.

Самое дешевое из возможного: замена процессора минимум на Celeron D частотой около 3 ГГц (если нынешняя матплата способна его распознать) или Pentium 4 не медленнее 2,4 ГГц и видеокарта GeForce 6600 (которая одна стоит эти самые $100). В итоге - минимум $200 (если хватит мощности БП). Но даже в этом случае скорость будет отнюдь не потрясающей воображение.

ЖЕЛЕЗНЫЙ привет ЖЕЛЕЗНОЙ почте!

Задумавшись над апгрейдом компьютера, у меня возникла дилемма, взять:

1) Barton 2500+ и GF 6600 GT(AGP), либо

2) Процессор на Socket 939 (например 3000 MHz), новую материнку (какую?) и видеокарту на PCI-E

Что подскажете? Вот харк-ки моей машины:

- *AMD Athlon 1700+*
- *MB Asus (nForce 1)*
- *Ati Radeon 9100 (128 Mb)*
- *RAM 2 x 512 Mb (PC 3200)*
- *HDD Seagate 80 Gb*
- *Case 250 W*
- *DVD-ROM BTC, CD-RW Asus*

Ограничен суммой 20000 рублей.

И еще хочу спросить какой мощности взять БП - 350 W или больше? А также скажите пожалуйста какой DVD-RW выбрать.

С уважением, заранее спасибо

LokiTor

Брать абсолютно бесперспективный в плане апгрейда "Батон" никакого смысла нет: разница в цене не настолько велика, чтобы полностью отказываться от совершенствования системы в дальнейшем.

Так что куда лучше (и быстрее, и перспективнее) будет Athlon 64 3000+ ($160 за бокс, но можно купить и за $120 + кулер GlacialTech Igloo 7200Pro за $10 - выгода ощутима, а качество не хуже).

Мать на nForce 4 Ultra (например, ASUS A8N-E - $100-110) и GeForce 6600GT под PCI-E ($150-160). Ну и хороший БП мощностью не менее 350 "честных" ватт или выше (это еще где-то от $50). А лучше - корпус целиком (наверняка у нынешнего не все гладко и с удобством сборки, и с охлаждением, а если еще и БП вертикального расположения - полный ахтунг). Например, Chieftec серии DX-01 с БП 410 Вт за сумму порядка $100.

Память вполне можно оставить старую: ее достаточно и по объему, и по быстродействию. Также вполне сойдут оптические приводы и жесткий диск.

В сумме получается чуть больше $500 - т.е. порядка 15000 по московским ценам (даже если в ваших краях они выше - запас в 1/3 весьма существенный и его должно хватить).

По поводу DVD-RW могу порекомендовать по разумному сочетанию цены и качества продукцию NEC или Toshiba. Стоят эти приводы в районе $45-50.

Сеанс удаленной диагностики проводил

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Жалобы на здоровье железного друга принимаются по адресу

hardmail@gamenavigator.ru

Орфография и пунктуация писем сохранена по мере возможности

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ВЬЕТКОНГ

КУЛАК АЛЬФА

Призы от фирмы 1С-ежедневно!
Ищи игры с такой наклейкой на коробке!
Подробности - на http://priz.1c.ru

ФИРМА "1С" GATHERING illusion A Take2 Company gamespy

© Illusion Softworks a.s., 2003. Разработка Pterodon a.s. Pterodon и эмблема Pterodon являются охраняемыми товарными знаками Pterodon a.s. Illusion Softworks a.s., Illusion Softworks и эмблема Illusion Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusion Softworks a.s. Gathering, эмблема Gathering, Take-Two Interactive Software и эмблема Take-Two являются охраняемыми товарными знаками Take-Two Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. Gamespy и «Powered by Gamespy» являются охраняемыми товарными знаками Gamespy Industries, Inc. Все права защищены.
© Перевод на русский язык ООО «Логрус», 2004.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

*Михаил "M19*Miker" МИРЧУК*

НОВОСТИ ЦИФРОВОГО СПОРТА

Финал следующего WCG пройдет на гоночной трассе

Итальянская Монца станет первым европейским городом, в котором пройдет гранд финал World Cyber Games. За право стать столицей WCG в 2006 году боролись еще три претендента: Сидней (Австралия), Канкун (Мексика) и Шанхай (Китай). Любопытен тот факт, что WCG Camp развернется на известном городском автодроме Autodromo Nazionale Monza, где в 2004 году проходил Гран-при Формулы-1.

Скоро эту трассу будут покорять совсем другие тачки

А давайте в Counter-Strike два-на-два сыграем?

В начале августа прошел онлайн-турнир по Counter-Strike'y (2v2) среди женщин под названием Two Girls Army Cup. Среди 16 команд оказалась и российская пара из нового столичного коллектива Megapolis: pachella и Svetaska. Они одержали уверенную победу, обыграв главных фаворитов: немецкую команду plan-B.female со счетом 16-5 и датчанок из All4One (16-6). Последние, между прочим, являются чемпионками мира по версии ESWC 2004. К сожалению, на турнире действовало ограничение на максимальное количество участников, поэтому некоторые фавориты просто не успели зарегистрироваться.

Оля и Света

"Императору терранов" не хватило одной победы, чтобы попасть в финал

Национальный праздник

В столице киберспорта Корее отгремели отборочные World Cyber Games по самой популярной номинации - Starcraft: Brood War. Именно "отгремели": слово "прошли" здесь явно неуместно, потому что в стране, где каждый третий хотя бы однажды играл в Starcraft, а каждый пятый имеет в Battle.net минимум один эккаунт, соревнования такого масштаба - событие общенациональное. Пробиться в финал очень трудно из-за жесткой конкуренции. Тем не менее, желающих попробовать свои силы непрофессионалов оказалось более 10 тысяч человек. Основной этап соревнований проходил online, результаты игр фиксировались в рейтинговых таблицах. Победителями стали SuDaBoy[WHITE], Kosiro[Shield], Xian[3.33] и l[Es]l.MaRinE - все они, кроме последнего, играют за зергов. На диске вы сможете найти некоторые игры этого этапа.

Более сотни профессионалов, членов киберспортивной ассоциации прогеймеров (KeSPA), проходили отборочные отдельно от основной массы играющих. Два групповых этапа должны были выявить всего шесть прогеймеров, которые попадут в финал. Уже первый тур не сумели пройти такие именитые игроки, как GoRush, [ReD]NaDa, [Oops]Reach и [NC]YellOw. Кстати, последний сенсационно проиграл в самом начале соревнований популярной прогеймерше TossGirl со счетом 2-0. Второй групповой этап выявил шесть профессионалов, которые будут играть в финале: JulyZerg, fOru, TheRock, Silent_Control, GoodFriend и PuSan.

Один из самых сильных корейских протоссов не смог выйти из группы

Эта девушка с большой вероятностью выиграет у любого из наших прогеймеров

Кроме четырех непрофессионалов и шести прогеймеров, в финал автоматически попадают два лучших игрока прошлого года: XellOs[yG] и Midas[gm], а также четыре старкрафтера по усмотрению организаторов. Вполне вероятно, что одним из "выбранных" игроков окажется SlayerS_"Boxer", которому не хватило всего одной победы, чтобы пробиться в финал.

Quake 3 в цифрах

Данная новость будет интересна в первую очередь узкому кругу игроков, которые увлекаются модмейкерством для Quake 3. На последнем QuakeCon, где состоялась презентация мультиплеера Quake 4, Джон Кармак сказал, что исходники Quake 3 в скором времени появятся в Сети. В конце августа на официальном сайте ID Software был выложен архив весом всего 5 мегабайт, содержащий код игры на C++. Возможно, вскоре последует обновление OSP или CPMA. Для простых же геймеров этот факт означает официальную смерть старичка Quake 3.

Разогрев перед WCG

За несколько дней до начала российского финала World Cyber Games прошел очередной турнир ASUS Summer 2005. На нем было представлено семь номинаций: Counter-Strike, Warcraft 3: DotA 5v5, Quake 3 2v2, Unreal Tournament 2004 1v1, Starcraft: BW, FIFA 2005, Need for Speed: Underground 2. Суммарный призовой фонд составил 300 тыс. рублей, что совсем немного по сравнению с российским финалом WCG, где суммы были на порядок выше.

Наибольший интерес и много споров вызвало появление новой дисциплины в Warcraft: до этого в России не проводилось ни одного крупного турнира по Defense of the Ancients. Желающих принять участие было так много, что предварительная двухнедельная регистрация закрылась уже через пару дней. Более сотни участников играли в DotA с утра и до позднего вечера на протяжении двух дней.

Такое огромное желание посоревноваться в DotA можно объяснить тем, что в этой новой номинации пока нет фаворитов. Самые интересные игры мы выложили на диск. Особое внимание обратите на полуфинальную встречу SAY_PLZ с DPM. Любители DotA по достоинству оценят тимплей и героя Swen'a с Divine Rapier и Aegis of the Immortal.

Warcraft, DotA

1 место - DotA - 12 тыс. рублей
2 место - DPM - 10 тыс. рублей
3 место - SAY_PLZ - 8 тыс. рублей
4 место - DotA-bRu - 5 тыс. рублей

Экс и Брюс разогреваются перед игрой

В традиционном Starcraft все фавориты хорошо известны, а новичкам пробиться в призеры практически невозможно. Именно поэтому на турнир со всей России и СНГ приехало всего 26 человек. Зато дефицита в сильных игроках не наблюдалось: половина из них метила в призовую тройку. Главной проблемой на турнире стало нежелание игроков показывать свои домашние заготовки накануне World Cyber Games. Например, двукратный чемпион ASUS yAn в третьем туре решил играть не своей основной расой, чтобы не засветить припасенную к WCG стратегию. В суперфинале встретились EX из Питера и украинец White-Ra. Несмотря на то, что EX'у по сетке необходимо было выиграть четыре игры, а Ra - всего две, последний все-таки отдает два матча до двух побед подряд со счетом 1:2, и EX получает чемпионский титул. А уже через неделю EX занимает первое место на российском финале WCG и выигрывает $4 тыс. и поездку в Сингапур. На диске вы найдете все его игры.

Starcraft: Brood War

1 место - Rox'iG.EX[S2] - 10 тыс. рублей
2 место - Skyline.3D.White-Ra(ЛКИ) - 7 тыс. рублей
3 место - Rush3D.Advokate|mYm - 5 тыс. рублей
4 место - MiG.Scout - 3 тыс. рублей
5-6 место - 3D.Enemy.C-club и Rush3D.yAn|mYm - по 1500 рублей

Настоящей генеральной репетицией перед WCG стали соревнования виртуальных гонщиков: результаты ASUS практически не отличаются от тех, что получились на российском финале. Первое и второе место также уверенно заняли USSRxKOT и USSRxChis.

Need For Speed: Underground 2

1 место - USSRxKOT - 8 тыс. рублей
2 место - USSRxChis - 6 тыс. рублей
3 место - mousesports.BenQ|Cave - 4 тыс. рублей
4 место - USSRxTurbo - 2,5 тыс. рублей

Самой непредставительной номинацией стала FIFA 2005: собралось всего 18 геймеров, причем четыре сильнейших игрока были в это время в Германии на European Nations Championship. Призовые места поделили между собой малоизвестные геймеры: ни один из них не попал в число призеров WCG.

1 место - NSK.Updater.Msk - 8 тыс. рублей
2 место - New Star - 6 тыс. рублей
3 место - Merloni - 4 тыс. рублей
4 место - Mastershow - 2,5 тыс. рублей

На Counter-Strike зарегистрировалось 32 команды. Главный фаворит Virtus.Pro от участия отказался, чтобы не светить тактики перед финалом. Тем не менее, все "виртуса" все-таки решили поиграть, пускай и разрозненно, и влились в составы mix-team HiGhTime и Forze. В финале HiGhTime обыграли CSKA (новая команда, образованная из трех игроков из forZe и двух из Mighty44) со счетом 16:13. Запись этой игры вы сможете найти на диске.

1 место - HiGhTime - 55 тыс. рублей
2 место - CSKA - 35 тыс. рублей
3 место - [mega] - 25 тыс. рублей
4 место - x4team - 15 тыс. рублей
5-6 место A-Gaming и Begrip по 5 тыс. рублей

Две оставшиеся номинации, дуэльные FPS Quake 3 и Unreal Tournament 2004, не являются официальными дисциплинами WCG. Турниры по этим играм проводятся все реже и реже. Похоже, это затишье перед бурей - выходом Quake 4. Тем не менее, на турнир по Unreal Tournament 2004 пришло поиграть более тридцати геймеров. Среди фаворитов - питерцы из FM, Navigator и Brazor, москвичи ERA|Scrag и Veles. Последние и преподнесли сюрприз, наконец-то одолев питерскую школу UT2004.

1 место - anima|Veles - 10 тыс. рублей
2 место - era|Scrag - 7 тыс. рублей
3 место - era|inviz - 5 тыс. рублей
4 место - FM^Navigator - 3 тыс. рублей
5-6 место - anima|Clunk и dtm][priest - по 1500 рублей

На соревнования по Quake 3 2v2 пришло всего 28 команд, кроме того, несколько игроков отказались участвовать, так как турнир начался только вечером. Никаких сенсаций не произошло: Jibo и Cooller вновь заняли первое место. На диске вы найдете запись финальных игр.

1 место - Rush3D.ultra (Cooller/Jibo) - 10 тыс. рублей
2 место - UT (Hamzik/Snoop) - 7 тыс. рублей
3 место - Sexylady (Enemy/Taran2L) - 5 тыс. рублей
4 место - Rush3D.red (Makaveli/Evil) - 3тыс. рублей
5-6 место - rage-1 (Snorlax/Genocid) и forZe (Mikes/Shad2y) - 1500 рублей

Русские анрилеры Scrag, Veles, inviz, Clunk, Navigator и priest

В соревнованиях по Counter-Strike участвовало всего по две команды от каждой страны: турнир получился небольшой, но не менее представительный, чем по стратегиям. Здесь китайским командам удалось доказать, что в FPS - они лучшие.

Counter-Strike

1 место - wNv - $12,3 тыс.
2 место - Passionate Future - $8,6 тыс.
3 место - Lunatic-hai - $4,95 тыс.
4 место - MaveN Crew - $2,45 тыс.

Самые интересные игры вы сможете найти на нашем диске.

Китай против Кореи

Во второй половине августа в Корее состоялся турнир по Starcraft, Warcraft и Counter-Strike. Интересен он тем, что на него были приглашены лучшие игроки Китая и Кореи поровну. Соревнования проходили по двойной групповой системе, которая, благодаря играм "каждый с каждым", позволяет наиболее точно выявить сильнейших.

В дисциплинах Starcraft и Warcraft приняло участие по 16 игроков. Ни один китайский прогеймер не попал в призовую четверку: единственный прошедший в восьмерку игрок - wNv.xiaOt.

StarCraft: BroodWar 1v1

1 место - Iloveoov - $10 тыс.
2 место - [ReD]NaDa - $5 тыс.
3-4 место - GoRush и Silent_Control - по $2,5 тыс.

Wacraft III: The Frozen Throne

1 место - Spirit_Moon - $10 тыс.
2 место - mouz.GoStop - $5 тыс.
3-4 место - WE.Check и WE.nOma - по $2,5 тыс.

Spirit_Moon уже устал у всех выигрывать

Наши футболисты взяли серебро

В прошлом номере мы рассказывали о том, что российская сборная по Warcraft и FIFA выиграла отборочные на European Nations Championship и поедет на финал в Лейпциг. К сожалению, три варкрафтера из шести так и не успели оформить вовремя визу, и место наших заняли датчане. В финале встретились сборные Франции и действующий чемпион Европы Швеция. На диске вы сможете найти записи этих игр.

Франция [2:3] Швеция

ToD [2:1] MaDFroG
Wolf [2:1] Ziebed
FaTC [0:2] ElakeDuck
RouaF [0:2] SaSe
ToD и Wolf [0:2] ElakeDuck и SaSe

Кроме России, которую представляли четыре наших футболиста: x4-Alex, x4-WeR*Ocrana, D*Terminator и x4.Pika - в финал прошли сборные Польши, Австрии и Германии. После двух игровых дней Россия заняла второе место, уступив Германии: мы набрали равное количество очков, но по разнице голов немцы выиграли. Уже знакомый вам футболист Виктор Гусев утверждает, что большую роль сыграло то, что приехать в Лейпциг им удалось лишь поздно ночью и, проспав всего три часа, они неудачно выступили в первый день соревнований, проиграв немцам.

Настоящая мышь - всегда с хвостом!

Компания Logitech представила две мышки новой G-серии. По словам разработчиков, эти манипуляторы предназначены специально для геймеров. Прежде всего, в них используется новая технология Gaming-Grade, принцип которой в отслеживании перемещений мыши при помощи лазера, а не оптического сенсора. Благодаря этому, мышки имеют разрешение в 2000 dpi, обработка данных выполняется со скоростью 6,4 миллиона пикселей в секунду. Такие показатели означают, что, если геймер за секунду сможет передвинуть грызуна на расстояние 110 сантиметров, то шустрая мышь

успеет отобразить весь этот путь на мониторе. Microsoft, Logitech и Razer уже давно соревнуются между собой, продолжая ненужную гонку дюймов и пикселей: большинство неискушенных геймеров следует логике "чем больше, тем лучше", забывая про другие важные характеристики мышки. Кстати, уже появились проблемы, связанные со слишком высоким показателем dpi: при использовании стандартных драйверов Windows не удается точно настроить чувствительность мыши. Именно для этого Logitech ввела в G-серии возможность снижать dpi при помощи регулятора, расположенного на корпусе мышки.

Первая "геймерская" мышь G7 - беспроводная. Ни один известный нам профессиональный игрок не пользуется беспроводной мышкой из-за серии плачевных последствий ампутации хвоста. Во-первых, в условиях непрерывного эксплуатирования, мышь выдержит не больше семи часов экшна. Во-вторых, скорость реакции любой оптической мышки на перемещение несколько медленнее, чем у хвостатых собратьев. И, наконец, если мы вдруг захотим прогуляться с такой мышкой в клуб, придется брать с собой специальный передатчик и искать дополнительную розетку рядом с компьютером. Приятным отличием G7 от известных нам беспроводных мышей является ее маленький вес (ее аккумулятор весит всего 18 граммов).

Вторая мышь, G5, оказалась не только с хвостом, но и получила от конструкторов сомнительную, но, по крайней мере, оригинальную фишку. Вы можете менять ее вес при помощи 16 миниатюрных грузиков, которые помещаются в специальный патрон в корпусе манипулятора. Обе новинки имеют ту же форму, что и MX500, которая пришлась по вкусу многим прогеймерам.

Стоимость G7 составляет - $100, G5 - $70. В продаже на территории США и Европы они появятся в сентябре.

*Благодарим сайты **cyberfight.ru** и **frag.su** за предоставленные иллюстрации.*

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ВИВИСЕКТОР

Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
Ищи игры с такой
наклейкой
на коробке!

Подробности - на
http://priz.1c.ru

“Безбашенный шутер, приправленный тактическими и ролевыми элементами, украшенный отличной графикой и беспрецедентной озвучкой”.

Страна Игр, 07/2005.

© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены. © Action Forms. Все права защищены.

Евгения "nefanda" ГУСЕВА

КИБЕРСПОРТИВНОЕ КЛАНИРОВАНИЕ

First rule of Fight Club - you do not talk about Fight Club.
Second rule of Fight Club - you DO NOT talk about Fight Club.
Чак Паланюк. "Бойцовский клуб"

Запросив поиск слова "клан" на Яндексе, вы получите немного ссылок на страницы о бело-дырявых расистах-куклусклановцах или о клетчатых шотландцах. Остальными кланами на найденных порталах окажутся компьютерно-игровые сообщества, причем половина из них - киберспортивные. Другие, в основном, будут иметь отношение к MMORPG типа World of Warcarft, где тусуются многие геймеры.

Однако есть начинающие игроки, которые непременно хотят стать профессионалами. Для этого можно тренироваться самостоятельно. Но тем, кому нужно постоянное окружение, не осмеивающее неудачи, а по-дружески помогающее их преодолеть, которое посоветует, как развиваться и расти в игре, сообщит последние новости киберспорта, подскажет, где достать записи интересных игр профессионалов, прямая дорога в гостеприимный клан. Более того, став частью такого сообщества, можно будет регулярно пробовать свои силы, участвуя в кланварах.

Частый посетитель просторов Battlenet'a, достигший в ладдерной системе хотя бы 20 уровня, наверняка уже не раз получал приглашение вступить в клан. Тем, кто тренируется не на серверах Battlenet, нужно просто зайти на сайт понравившегося клана, посмотреть требования, которые предъявляются к игрокам, и, если все сходится, зарегистрироваться - стать клановцем.

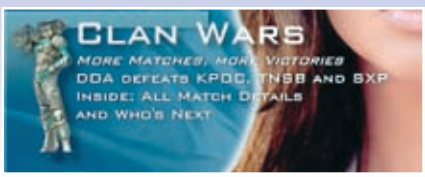
Но как же выбрать подходящий клан? Первым привлекательным моментом может стать наличие в гильдии известных игроков или хотя бы то, что такие игроки в нее когда-то входили.

Всем клановцам хорошо знакома команда MLPA, которая, набрав около двух сотен игроков не лучшего качества, довольно долго кичилась первым местом в Европе. В итоге дурная слава жадного до рангов клана стала такой громкой, что игроки постепенно разбежались, убоявшись такого черного пиара, скатив тем самым MLPA на 32 место.

Также интерес к команде вызовет ее позиция в рейтинге кланов, который можно найти на сайте *www.battle.net*. Почетно попасть в топ 10 или даже в топ 20 Европы. Кто же там первый? Shroet Kommando или 4 Kings? Недоумение! Растерянность! Какие-то парни из Kow3! Вы слышали о них хоть что-нибудь? А где же фавориты всех чемпионатов? Опс! 4K - 27 место, а SK - 34, бедолаги даже в топ 20 не попали! Как же так? Ну конечно: у них же не 90 игроков, как у, без сомнения, достойнейшего сообщества Kow3... Однако места распределяются по количеству побед игроков. Кто больше наберет очков: сотня средних геймеров или десяток про?

Шотландский клан демонстрирует виртуозную командную игру

Clan War - сражения (зачастую в онлайне) между двумя кланами для выявления лучшего и тренировок. Обычно состоит из нескольких дуэлей (1x1) и 1-2 командных игр (team play 2x2, 3x3 и более).



Самым серьезным варкрафтерским кланом России считается esports 4 extreme. Его тегом подписываются такие сильные игроки, как es4x_Bo, es4x_Kosh, es4x_JeroZ, es4x_Pisklia. У ребят интересный сайт, но главное - за три года игрокам клана удалось завоевать 29 всевозможных наград, 16 из них - в текущем 2005 году. Так держать, ребята!

Однажды варкрафтер pipS поделился забавной идеей с форумцами *tourney.ru*. Он предложил в качестве тега клана слово "CAM" и продемонстрировал, как великолепно будут звучать ники игроков рядом с таким названием: CAM_RD, CAM_pipS , CAM_Miker. А если еще придумать логичную расшифровку к такой аббревиатуре, то звучание тега было бы не следствием раздутых донельзя амбиций клана, а простым совпадением. Отличное название, парень! Ты не забыл его запатентовать?

Ходят слухи, что один из мемберов клана MacLeod - читер

Так что вряд ли такая таблица предоставит объективную информацию о достоинстве клана. Можно просто попутешествовать по веб-сайтам российских команд и оценить организацию деятельности клана, его устав и структуру. Даже по тому, как выглядит сайт, как часто он обновляется, можно судить о серьезности коллектива.

В истории клана часто можно ознакомиться с душещипательным рассказом о том, как все начиналось. Типичный путь рождения клана выглядит так: ходили два друга в один клуб поиграть, затем к ним еще несколько человек присоединились. Так появилась компания, ставшая основой клана.

Но возможны и более интересные варианты. Например, один очень увлеченный игрой парень решил поделиться накопленным опытом с такими же заядлыми любителями. Кроме того, он стремился создать максимально удобную для общения среду и удовлетворить свои амбиции, став лидером, начинателем. Поэтому он создал клан.

Кроме истории интересна информация о структуре кланов. Она есть на каждом портале. У варкрафтеров, например, есть вождь (chieftain), офицеры (шаманы), рядовые игроки (гранты) и новобранцы (пеоны). Старкрафтеры придерживаются похожей системы, за исключением того, что офицеров у них может не быть.

Среди кланов встречаются сообщества с жесткой иерархической структурой, функционирование которой диктуется сводом законов. Некоторые, например, за основу управления берут строгую армейскую систему. В одном клане (назовем его "Армия") устав абсолютен, не подвергается обсуждению и должен безусловно выполняться. За его соблюдением следит командование и судейский корпус. У кого-то такие амбиции вызовут снисходительную улыбку, у кого-то - злую насмешку, а иной подумает, что ребята тут собрались серьезные, и захочет присоединиться. В любом случае, как привлечь хороших спортсменов под свой флаг, решать его отцам-основателям. Перспективные игроки необходимы каждому такому сообществу. Клан всегда мечтает засветиться в киберспорте, привлечь внимание общественности и спонсоров, а самая короткая к этому дорога - вступление в команду ярких игроков, способных сенсационно выступать на турнирах. Но все еще редки в России случаи, когда обычному клану удавалось заработать звучное имя.

Инвесторов сложно привлечь к проекту, который себя еще никак не проявил, и наоборот - профессионал никогда не вступит в малоизвестный клан без контракта, в котором присутствуют пункты о регулярной зарплате и предоставлении полной тренировочной базы (офиса, хорошего интернета, командировок на самые известные чемпионаты). Замкнутый круг получается. Однако разорвать его возможность есть, и доказательство тому - такие известные кланы, как Shroet Kommando gaming, 64AMD, 4 Kings, Mortal Team Work, Fnatic... Эти, теперь уже многонациональные команды, привлекающие в свой состав лучших игроков со всего мира, тоже когда-то были просто небольшими кланами. А теперь геймеры, подписывающиеся их тегами (аббревиатурами названия кланов), в качестве дополнительного бонуса без труда получают репутацию сильного игрока и достойного противника. Однако, для спортсмена-любителя вступление в такой клан - золушкина история.

В идеале ваш клан со временем станет профессиональным, и вы сделаете карьеру в нем, а, может быть, предав его и попав в Shroet Kommando. Вариантов развития событий множество. Хотя одно можно сказать наверняка: присоединение к клану - это не только возможность роста в игре, но и постоянное общение с хорошими друзьями. А совмещение приятного с полезным еще никому не помешало.

Настоящий вождь должен внушать страх и уважение: пара рогов и копыт поможет

Несмотря на солидный период существования, слово "клан" не вышло из моды. Только теперь это не группа кровных родственников, ведущих свое происхождение по мужской линии от одного общего предка, и не бог славяно-русской мифологии, родоначальник жизни, дух предков, покровитель семьи и дома.
Немного поменяв свое значение, слово оказалось в непривычном для себя окружении - оно вошло в киберспортивный лексикон.

ВЕЧЕР В КРУГУ ЗАЩИТНИКОВ

Что такое: "Игроки - ругают, разработчики - хвалят"? Или вот еще: "Постоянная защита на каждый день"? Или народное: "Лицензионный диск в сидироме подвис, не лает, не кусает, а в меню не пускает"? Если вы обращали внимание на синенький логотип популярной защиты от копирования, который стоит на большинстве лицензионных дисков, то знаете ответ.

Ни одна защита от копирования не поднимала столько шума, сколько StarForce. Ее первые версии доставили почти столько же головной боли пиратам, сколько и игрокам. Ни одна другая защита не получала столько сообщений на форумах в свой адрес (*и большую часть этих сообщений вряд ли можно напечатать - прим. ред.*). Тем не менее, StarForce - признанный лидер защиты программного обеспечения и в первую очередь - игр.

Удачным образом наше интервью совпало с подписанием компанией StarForce Technologies контракта с известной европейской компанией Boonty, которая является крупным онлайновым продавцом игрового контента. Финалом этого события послужил ужин, на который я и был приглашен. Руководствуясь мнением, что в неофициальной обстановке можно будет получить больше интересной информации, и вооружившись всеми необходимыми цифровыми средствами, я начал беседу издалека. На коварные вопросы отвечали очень ответственные лица: Михаил Калиниченко, генеральный директор StarForce Technologies, и Василий Космынин, директор по продажам на территории СНГ, Балтии и Европы. Не обращайте внимания на мои ехидные комментарии по ходу беседы, это просто зависть.

Навигатор игрового мира: **Когда была основана ваша компания?**

Василий Космынин: Официально мы появились на свет в 2000 году, но к этому времени мы уже 2 года занимались разработкой первой версии продукта. После того, как мы поняли, что продукт можно начать продавать, мы и оформили компанию юридически.

НИМ: **Вы изначально закладывались на защиту именно игр?**

В.К.: Ну, да, так и было задумано, причем мы сразу думали о защите именно российских игр. В то время на нашем рынке не имелось каких-либо средств, позволяющих полноценно защищать свой продукт, были какие-то собственные наработки издателей и не более. Были в свое время пара компаний, которые хотели выйти на этот рынок, но почему-то до сих пор о них ничего не слышно.

НИМ: **А какая версия вашего продукта пошла в продажу?**

В.К.: На тот момент она была единственной - "StarForce Professional 1.0". Сейчас мы продаем уже версию 3.0, ну и с определенной периодичностью выпускаем обновления, которые добавляют какие-то цифры после нуля.

Какие там фрегаты и линкоры?! Вот они - главные силы по борьбе с пиратством!

НИМ: **Ломают?**

В.К.: Ну не то, чтобы ломают. Просто жизнь не стоит на месте, люди ковыряются, пытаются понять, что и как. (*Ага! Все-таки ломают! - Д.П.*) Ну и приходится постоянно закрывать потенциально слабые места. Но чаще всего, благодаря тем людям, которые в компании занимаются, скажем так, исследованием тенденций, мы можем понять, в каком направлении двигаться. Они посещают разные сайты варезников-"профессионалов", и могут заблаговременно распознать какую-то угрозу.

НИМ: **То есть, вы нанимаете людей, которые сидят и тупо долбят вашу защиту, пытаясь ее сломать?**

В.К.: Нет, таких людей нет, мы этот период уже прошли. На самом деле лучшая проверка на взломостойкость - это защитить какой-то известный тайтл. Сейчас мы совершенно не боимся это делать, абсолютно не переживаем о том, сломают игру или не сломают. Хороший пример - Splinter Cell, который мы защищали. Прошло уже около полугода, а мы так ничего и не услышали об успешных попытках взлома.

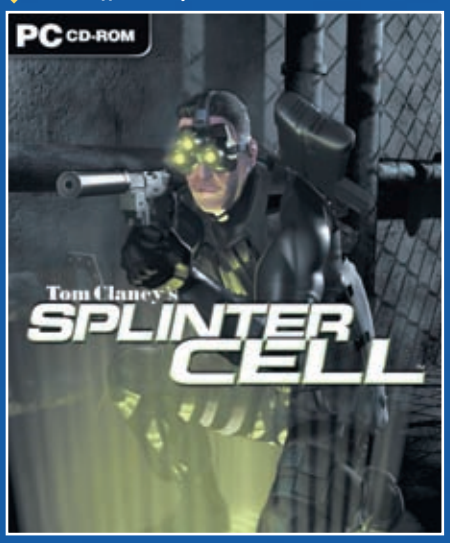
Другое дело, что с нашими издателями трудно работать в этом плане. Их очень тяжело заставить реализовать все функции, заложенные в наш продукт. Доходит до того, что приходится просить менеджмент компании-клиента, чтобы они своей властью буквально заставили технический персонал выполнять наши рекомендации.

НИМ: **А как вы тестируете свою защиту на предмет багов?**

В.К.: У нас есть достаточно большая лаборатория, в которой работают хорошие специалисты, и ни один билд не попадает на внешний сервер без тестирования в лаборатории.

НИМ: **Но, тем не менее, очень часто возникает ситуация, когда юзер, который приобрел диск, начинает кричать, что у него ничего не запускается, и так далее.**

Непобежденный Splinter Cell



В.К.: Согласен, такое бывает, но сейчас мы свели такие ситуации к минимуму. В данный момент потенциально может заглючить два диска из тысячи (*интересно, насколько часто сотрудники компании посещают форумы издателей игр? - Д.П.*).

НИМ: **Большинство проблем возникает при запуске диска с вашей защитой на разных моделях CD и DVD приводов. Что вы делаете в этом случае?**

Михаил Калиниченко: У нас есть испытательный стенд с большим набором разных моделей приводов, и в большинстве случаев мы разрешаем такие вопросы. Проблема в том, что модели, выпущенные в одной стране, могут отличаться от точно тех же моделей, но выпущенных в другом регионе. Бывает и такое, что нам приходится просто ставить "заглушку" в программном коде, которая обеспечивает нормальную работу именно этой модели привода, выпущенного именно в этой стране.

НИМ: **И сколько же у вас приводов на стенде?**

М.К.: Ну, там целые шкафы. Дело в том, что мы проводим некие базовые тесты на основных моделях приводов, а общее их количество растет в соответствии с количеством обнаруженных проблем. Есть статистика, какие приводы дают больше ошибок, а какие меньше. Сейчас, с новыми моделями, стало лучше работать. А так, за редким исключением, проблемы решить удается всегда.

НИМ: **Все эти годы вы доводили до ума один и тот же продукт, и на сегодня он практически совершенен?**

В.К.: Нет, конечно, он не совершенен, но, скажем, если взять разницу между первой и последней версией, то это будет просто небо и земля. В последних версиях в нашей защите реализована виртуальная машина, которая переводит часть функций в машинный код и исполняет его. На данный момент это самая совершенная технология из существующих.

НИМ: **Но виртуальная машина сама по себе подразумевает тормоза.**

В.К.: Естественно, если неаккуратно с этим обходиться, то тормоза будут. К примеру, защищать громадные куски программного кода - неразумно, вполне достаточно защитить какие-то небольшие, но важные функции.

НИМ: **А известны ли критерии, по которым крупные фирмы выбрали именно вас?**

В.К.: В первую очередь, наша защита известна тем, что, с точки взломостойкости она лучшая в мире. Если брать тот же Macrovision или SecuROM, то не проходит и месяца, как появляется автоматическая ломалка к играм, защищенным этими программами.

НИМ: **Ну а ваша защита? Насколько долго она держится?**

В.К.: Могу привести пример, который наиболее точно характеризует взломостойкость нашей защиты. Предположим, вышли две игры, защищенные одним билдом. Если человек сломал од-

ну игру, приобрел какие-то навыки в этом, то это не значит, что они помогут ему сломать вторую. Ему придется все начинать заново. На самом деле, если игру взломали, то это означает, что клиент в недостаточной мере воспользовался всеми функциями нашей защиты. Это либо использование Basic-версии продукта, который подразумевает только защиту от домашнего копирования, либо клиент просто не следовал нашим рекомендациям. (*Аргумент "наш продукт лучший, просто вы не умеете им пользоваться" довольно стар, но успешен до сих пор - Д.П.*)

НИМ: **Возвращаясь к вопросу о тестировании. Если вы посещаете форумы издателей, то вы видите кучи постов, в которых игроки жалуются на "глючный Старфорс", там прямо целые баталии разрастаются. Вы прислушиваетесь к этим мнениям?**

В.К.: Самое обидное в этом, что большинство этих нареканий не имеют под собой основания. Скажем, если диск не может пройти проверку, то это означает что привод либо старый, либо просто грязный. И таких случаев подавляющее большинство. У нас есть человек, который занимается сбором статистики подобных обращений, и мы исследуем все серьезные случаи.

НИМ: **Были случаи, когда вам приходили угрожающие письма или вам приходилось вывозить семьи разработчиков из города?**

М.К.: Слава Богу, таких случаев не было. Все решаем цивилизованно.

НИМ: **В каких регионах вы сейчас работаете? Какой для вас наиболее предпочтителен?**

В.К.: Доходы с российского рынка составляют сейчас около тридцати процентов. Не самая большая часть, конечно, но сейчас у нас сложилась ситуация, когда наши издатели сами себя загнали в тупик низкими ценами на игры и, на мой взгляд, не знают, как оттуда выбраться. Наш бизнес очень зависим от издателей. Чем лучше они продают, тем выше наш доход. Сейчас мы ждем роста бизнеса в Китае и США. В Штатах мы особо бизнесом не занимались и вот только сейчас начали формировать серьезный подход. А в Китае ситуация другая. По разным данным, мы сейчас занимаем около восьмидесяти процентов китайского рынка защиты ПО. В общем, где-то порядка тридцати пяти процентов доходов у нас из Европы, по тридцать из Китая и России, и около пяти процентов остается США.

НИМ: **Значит, к армии нелюбителей StarForce в России теперь прибавится армия нелюбителей StarForce в Европе и США?**

М.К.: (*смеется*) Она там уже есть.

НИМ: **Сейчас консоли набирают обороты просто взрывными темпами. Вы не пробовали защищать игры для них?**

М.К.: Пока я не буду распространяться по этому поводу. Будет ежегодный отчет компании, в котором мы и обозначим направления своей работы на будущее. (*Ну, вот, теперь они добрались и до консолей. - Д.П.*)

НИМ: **А были ли случаи, когда вы просто сидели и восхищались "Вот, как круто ребята пробили нашу защиту"?**

М.К.: Ну, к примеру, было такое, что взломщик просто случайно попал в тот участок файла, в котором производилась проверка контрольных сумм. Вероятность этого составляла не более трех десятых процента, и то, что это произошло, было просто чудом.

В Европе мы очень сильно защитили одну игру, но при финальной компиляции разработчики случайно поставили все вызовы функций так, что защита оказалась попросту обойденной самим компилятором.

НИМ: **То есть, все взломы происходили просто случайно? И, если работать целенаправленно, то вашу защиту сломать нельзя?**

В.К.: Ну, опять же, это зависит от того, какой версией нашего продукта пользовались разработчики, насколько они хорошо использовали все его возможности.

НИМ: **Сколько игр из тех, что вы защищали, сломали?**

М.К.: Хорошим результатом считается, когда защита держится более недели. Splinter Cell, к примеру, держится уже полгода. Игры под нашей защитой ломают в среднем одну из десяти.

НИМ: **А как же Silent Hunter? Вы защищали все версии?**

М.К.: Нет, к нам попала только последняя версия. Его по большому счету не сломали, а выложили некий эмулятор, который позволял играть без диска. Но, и то, это случилось потому, что в продаже были и диски, защищенные другими программами, какие-то национальные версии.

НИМ: **Насколько часто разработчики и издатели прислушиваются к вашим рекомендациям?**

В.К.: Бывает, что они хотят защитить какую-то громкую игру так, что взломать ее можно после трех дней работы хорошего взломщика, и мы узнаем об этом буквально накануне релиза. В этом случае мы пытаемся убедить их всеми доступными способами. Буквально неделю назад был такой случай, но хорошо, что издателя удалось убедить, и релиз отложили.

НИМ: **В том числе и отказом от продажи облегченного варианта защиты? За репутацию боитесь?**

В.К.: Конечно, боимся. Сегодня игру сломают, а завтра все будут говорить, что StarForce не обеспечивает надежной защиты.

НИМ: **Ну что ж, спасибо за то, что ответили на наши вопросы. Желаем вам поменьше злобных постов на форумах издателей и побольше разочарованных пиратов.**

Интервью подготовил
Дмитрий ПРОСЬКО

Zorro, Realms of Chaos

ZЮ

Игра Zorro **Жанр** Симулятор Бандераса **Издатель** Capstone Software
Разработчик Capstone Software **Дата выхода** 1995

К его высочеству Принцу Персии подкрались затянутые в узкие маски незнакомцы, оглоушили аристократа, лишив его шаровар, вострого ятагана и памяти. Теперь пострадавший чуть что - малюет на заборах букву "Z" , сшил поролоновую шляпу иссиня-черного цвета, отрастил неуместные хилые усики и обзавелся гибким кнутом. Сестра, что за безобразие?

Кхм. Ну да бог с ним. Благо сеньор Зорро, задорный борец с социальной несправедливостью, вышел славным удальцом. Итак, католическая миссия La Refugios Sagrado, щедрое месторождение мягкого желтого металла неподалеку, за который люди всегда готовы перегрызать друг другу глотки с радостью и удовольствием. Мило улыбающийся Дон Франсиско Кортес, зажавший под мышкой карту с точным указанием местонахождения шахты. Надо ли говорить, что однофамилец шкодливого конкистадора оказался обязательным сюжетным мерзавчиком, прикарманившим всю прибыль, не поделившись с La Refugios Sagrado и затхлой копейкой. Жители голодают, а на горизонте, в росчерках красных лучей, появляется Он! Мы! Жоррик, словом.

Упомянутый выше Prince of Persia упомянут выше вовсе не из-за пустого желания кого-нибудь выше упомянуть. Тов. Zorro суть внучатый племянушка шедевра Мехнера, не особо, впрочем, веснушчатый и наглый. Гладкая анимация, кусачие вороги, пируэты виртуозной акробатики остаются на месте, но украшаются парой кремовых розочек. Помимо обязательной шпаги персонаж разжился полноценным кнутом - орудием дальнобойным и весьма болезненным. Товарищ Зю владеет им виртуозно, обожает стягивать с оппонентов казенные портки, заставляя несчастных тратить драгоценные секунды на прихорашивание. Бой же на хладных клинках по накалу страстей ничуть не уступает почтенному фильму Highlander.

Пампасы, на коих пасется народный спаситель, удались девелоперам на славу. Начиная с посконных шахт, сюжет волочит нас за собой по безводной пустыне, старому руднику, дивного вида крепости, джунглям с ядовитой флорой...

Чего же еще ждать, кабальерос? Седлаем коня, сталь из ножен!

Обратите внимание на красную подшивку плаща товарища Зорро. Высокий класс

СЕМЕЙНЫЕ УЗЫ

Илья ПОЛЯКОВ

Игра Realms of Chaos **Жанр** Arcade **Издатель** Apogee Software
Разработчик Apogee Software **Дата выхода** 1995

Острая нужда в пафосном эпике творит фэнтезийную вселенную. Новорожденная нервно хихикает, после чего принимается вещать про великих магов, эльфов анемичного облика, древние пророчества и прочую тлетворную муть. Спрашивается, зачем? Все, что нужно, - парочка храбрецов и хило защищенное королевство. А дальше действо завертится само. Только держи панаму крепче.

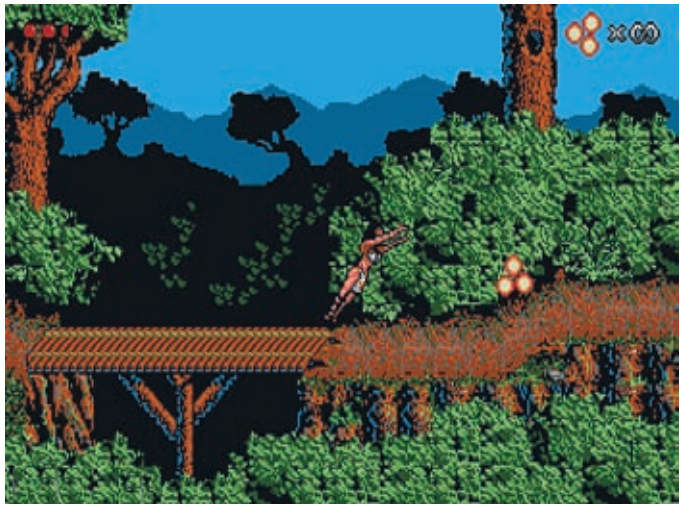
Брат и сестра Эндрик и Эландра любили друг искренней родственной любовью. Эландра, будучи с детства одаренной и разносторонней натурой, изучала магию, ну а Эндрик, будучи со все того же детства сущим дубом, сдавал экзамены на воина. Тут бы, казалось, самое время либо сестренку похитить, либо братца закидэпить, но... Но не сегодня. Проблемы в Realms of Chaos простираются значительно обширней скучных семейных дрязг. На родную державу пала тень. Гоблины и загадочные людикошки Мриаалы (Mryaal) - хотя, что загадочного в здоровенном прямоходящем котяре - одному богу известно - решили немного пошалить. Вдобавок, неизвестно откуда взявшиеся армии демонов... И вот... И опять... Как вдруг... Короче - дело пахнет ацетоном. Родственники спешат на помощь.

RC - аркада из замечательных. Красочная, правильно длинная, с сочными уровнями и очаровательной вражьей сворой. Два главных героя разнятся принципиально, что уже наводит на счастливые, в целом верные мысли. Эндрик - истинный зольдатен, медлительный, но выносливый, кромсающий неудачливых оппозиционеров мечом с настырностью советского комбайна “Дон”. Эландра - в разы шустрее, мастер дистанционных атак, мечущая огненные шары с настойчивостью одержимой огненным потомством осетрихи.

Ощущения вторичности или затхлости, коей изредка страдают представители жанра, не ощущаешь в принципе. Фраза “вот сейчас прикончу эту скелетообразную тварь - и на боковую” превращается в присказку, в кою сам ничуть не веришь. Ибо работа у нас такая - мир спасать.

Это ли не замечательно?

Оранжевое нечто справа - основное оружие Эландры



Outcast 2: The Lost Paradise, Y-Project

СЖЕГШИЕ РАЙ

ПРОЕКТ ЙУ

Илья ПОЛЯКОВ

Жанр Бытие Улукая **Издатель** Appeal **Разработчик** Appeal
Панночка померла 2004

И там, на поросшей серым мхом гробнице, на ее мраморном основании, были выбиты Слова. Было выбито Имя. Было выбито недрогнувшей рукой циника и порядочной сволочи. Рука накарябала "Улукай", затем зажгла спичку, и чьи-то тонкие губы, скривившись в гадливой усмешке, затянулись сухой вонючей сигаркой. Улукай умер.

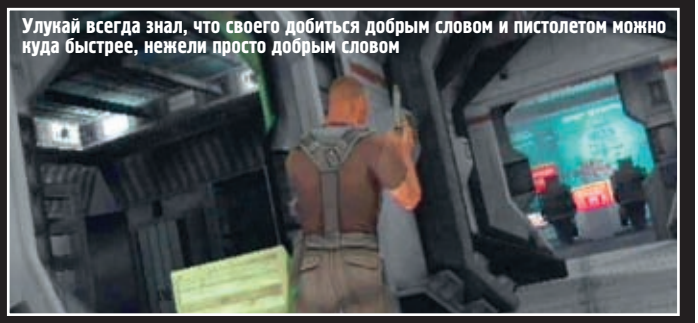
Чистый FarCry...

Адельфа - звездная красавица, мечта уставших путников. Параллельная реальность, освещаемая светом двух солнц, благословенный мир, кружащий вокруг себя дуэт жемчужных лун. Мир, в коем живет дивный народ, мир, в чьи объятия по ошибке попал Катер Слейд (Cutter Slade), солдат Земли, вставший на защиту аборигенов Адельфы, обратившийся в невольного Избранного. В Улукая. И Улукай сделал свое дело.

Но спокойная жизнь дала трещину, затем другую, рассыпаясь на колкие хрустальные обломки. Чужаки, возведшие технологию и науку в культ, атакуют незащищенную планету, зреет заговор, начинается война. Человек и Спаситель обязан вернуться. Катер Слейд, вынужденный герой. Ты, я, они. Мы. Мы тоже могли вернуться. Назад, на Адельфу.

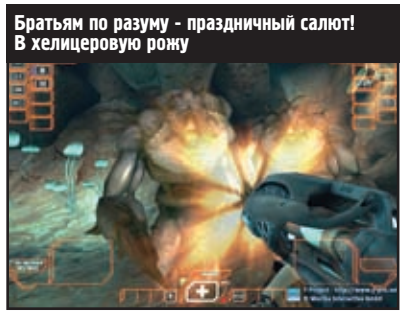
Могли, но и только. Сколько идей растоптано, сколько труда выброшено в скучный серый хлам. Новый движок Himalaya, жонглирующий природными роскошествами с небрежностью десятирукого фокусника, невероятная проработка персонажей и потрясающая музыка в исполнении Московского симфонического оркестра. Но, что в миллионы раз важнее, атмосфера "Изгоя" - пылкая, легкая, прожигающая насквозь обещала увлечь ничуть не менее властно, нежели в оригинале. И опять беседы с туземцами, и опять скакать верхом вдоль кромки заката, оседлав чудную помесь страуса с кенгуру, и опять стоять у пологого холма, глядя вниз, в смурые заросли неведомых джунглей. И опять, и опять, и опять...

Почти у самой финишной ленточки у бегуна лопнуло сердце. Appeal вывесило на грудь портупею с кривой надписью "Банкрот", Outcast II: TLP отменили. И на этого мессию нашли свой крест.


Улукай всегда знал, что своего добиться добрым словом и пистолетом можно куда быстрее, нежели просто добрым словом

Жанр First Person... RPG **Издатель** TBA **Разработчик** Westka Interactive
Панночка померла 2004

Боязливо вглядываясь в туманную историю вида "хомо сапиенс", чувствуешь некую жалостливую неловкость. Изучая его нынешнею экзистенцию, ощущаешь своеобразное, пусть и нечеткое, опасение. Ну а после спиритических сеансов посредством хрустального шара, швабры и призрака Ванятки Грозного категорически не веришь в светлое будущее. И таки это верно.


Братьям по разуму - праздничный салют! В хелицеровую рожу

Сценарный пинок "Проекта Йу", некогда разрабатывающегося на территории мифической страны Немеции, тоже оптимизма лучезарного не генерировал. Корабль-гигант, манящие просторы Вселенной, долгие годы пути, уютное космическое тело... Знай себе колонизируй да экологию тирань. В лучших традициях, словом. Но не заладилось.

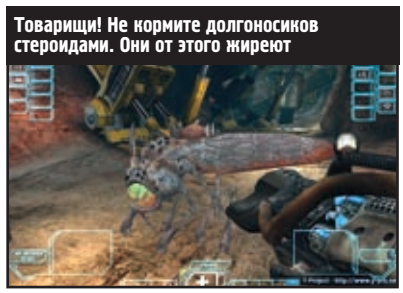
В Крайне Секретных лабораториях звездолета вывелся мутант особо редкого насекомого. Был ли это таракан, светлячок или какая иная хитиновая сволочь, история стыдливо умалчивает, но многопалые друзья успели покинуть корыто и принялися обживать новый дом. За последующие годы братья меньшие значительно увечились в диаметре и перед людьми замаячили опасные перспективы. Посему было решено построить гигантский город, накрыть его специальным куполом и спокойно игнорировать окружающее. Впрочем, стерилизованная идиллия вечно продолжаться не могла. Купол рухнул, букашки вошли в мегаполис и славно там набедокурили.

Сидишь себе и гадаешь: нечто синее - это выстрел или портал в неведомое?

Как водится, нам на шею вешают ярмо спасителя человечества. Две дивергентно мыслящие фракции желают того же, что и мы, но желают различно. Первая группа дышит вольным ветром милитаризма, ну а вторая уповает на науку и силу разума. Буриданов осел по-родственному подмигивает протагонисту.

Ах, но как же вкусно все это пахло. Полнейшая свобода перемещения, различное развитие персонажа (ученый и зольдатен соответственно), обилие заданий (как обязательных quests, так и целой клумбы sub quests), несколько финалов, арсенал оглушительно бабахающего оружия, зачарованный Unreal движитель в роли нашего всего. Чуть ли не Morrowind верхом на "Звездных Войнах".

Мда. Костлявая с косой не щадит никого. Лучших - особенно.


Товарищи! Не кормите долгоносиков стероидами. Они от этого жиреют

...спросите любого редактора, что такое настоящая радость,
и он скажет, что это - когда к вам на стол,
как роскошный рождественский подарок,
неожиданно ложится блистательный рассказ или роман.
Стивен Кинг. "Баллада о блуждающей пуле"

Д Е Л О №

Z-Zone

Начато 1997

Окончено

СЕЙВА НЕ БУДЕТ

Иван ТРОПОВ

IV

- Ты окружен! Сдавайся!

Медленно, стараясь не ступать в кровь, я шагнул назад.

- Ты окружен! - ревел мегафон.

Звук без препятствий раскатывался по парку. Его разбили совсем недавно. Деревьев еще нет, лишь газоны и широкие дорожки...

Но здесь не так громко, - газетный ларек прикрыл от грохота.

- Сдавайся! Тебе не уйти! Сдавайся...

Я сделал еще шаг назад.

Спецназовец валялся на асфальте изломанной куклой.

На шее сбоку длинный разрез. Глубокий, но не смертельный. Это был первый удар. Всего лишь начало...

Выдавленные глаза уставились в небо кровавыми дырками. Обе щеки распороты до ушей, нижняя челюсть отвалилась к самой ключице, открыв оба ряда зубов. Вывалившийся язык, темный зев глотки...

Из-под тела расползлась огромная лужа крови, ручейками разбежалась по неровному асфальту. Форменная серая рубашка стала черной и тяжелой от крови - на руках. А на груди и не разобрать, где рубашка, где тело... Там клочья ткани мешались с лоскутьями кожи и мяса. В двух местах белеют ребра... Его не просто кололи, а шинковали. Кусок фарша с костями...

И уж поверьте мне, он еще дышал, когда его рубили. *Уж я-то знаю.*

- Сдавайся! Ты окружен! Это уже не игра! - ревел мегафон по ту сторону ларька. - Это уже не игра! Это реал! Слышишь, ублюдок?! Это уже не игра, мразь! Сдавайся!

Хуже всего, что этот парень с мегафоном не врет. Черт бы его побрал, но это правда не игра...

Я закрыл глаза, пытаясь сосредоточиться. Звук мегафона продирался в голову, путая мысли. Я зажал уши кулаками.

Что делать... Что же делать-то теперь...

- Это уже не игра!.. Не игра!.. - пробивалось даже сквозь кулаки.

Господи, как же это случилось-то?!

Когда это началось? Где я сделал ошибку?..

I

...Начинался день спокойно, ничто не предвещало проблем. Ну, почти. Было у меня нехорошее предчувствие... Только я старался не замечать его.

День как день. Рутинные дела, мелкие проблемы...

К тем проблемам, что покрупнее, я добрался уже после обеда.

Надо было делать выбор. Я оттягивал решение, но больше тянуть некуда. Все сроки вышли.

Два личных дела были открыты у меня на экране, и два человека сидели перед моим столом.

Человека... Настоящих цензора!

Профессиональные потрошители игр. Выпотрошат и всех персонажей игры, до которых дотянутся, и кошельки разработчиков и прокатчиков этой игры, если кровожадностей там окажется слишком много.

Ух каких зверей воспитал! Любо-дорого поглядеть. Краса и гордость Агентства по борьбе с пропагандой насилия и жестокости. Лучшие из моих игровых цензоров.

Вот только место директора в открывающемся новосибирском филиале - всего одно.

По левую руку - Андрей. По правую - Стас. И оба чертовски хороши.

Пока сидят на стульях, в своих аккуратных черных костюмчиках, скромненько потупив глаза, сложив ручки на коленях, - ну просто пай-мальчики. Маменькины сынки, которые мухи не обидят. Вид словно бы задумчивый, отстраненный...

Пока не наткнешься на их взгляд. Ох, какой огонек горит в глубине их глаз...

Люблю, когда ребята работают с огоньком. Но вот сейчас именно этот-то огонек, если честно, меня и беспокоил.

У Андрея статистика замечательная и все-таки чуть хуже, если сравнивать со Стасом. У того - просто потрясающая. Не уверен, что я сам бы так смог. Выжимать столько лембед из таких не кровожадных, в общем-то, игр... Не знаю, не знаю. Просматривал я демки его прохождений. У Стаса просто чудовищное внимание к мелочам. И еще он на лету просчитывает ситуацию на много ходов вперед - словно между ушей у него не человеческий мозг, а вычислительный блок японского центра метеорологии.

Если есть хоть малейший шанс - Стас его заметит. И выжмет до последней капли в свою пользу.

Горит, горит у него огонек в глазах...

Вот только не *слишком* ли ярким стал этот огонек в последнее время?

Я вздохнул и покосился на монитор. На ту половинку, где личное дело Стаса. Пробежал глазами заключение нашего главного психолога. В который уже раз... Неприятное заключение, прямо скажем, - если психолог ничего не напутал. Н-да...

Но как играет! Как игры заваливает!

Андрей и Стас скромно пялились себе в колени, изредка косясь на меня самым краешком глаз.

Да, пора что-то решать.

Я крутил колесико мышки, пытаясь подтолкнуть свою мысль едва слышными щелчками.

- А вы уверены, уважаемые коллеги, что сможете все бросить здесь и на несколько лет перебраться в Новосибирск? - попытал я последний шанс.

Последнюю возможность избежать решения по существу...

- Совершенно, - кивнул Андрей.

- Никаких проблем, - сказал Стас.

Облегчать мне задачу никто не собирался...

Я вздохнул.

Иван Тропов, профессиональный писатель-фантаст. Первая публикация в "Навигаторе" состоялась в холодном январском номере за 2002 год *("Цензор", смотрите на нашем диске)*. После этого из редакционного ящика лопатой можно было выгребать письма с вопросами, как мы решились напечатать такой жестокий, кровожадный и гениальный рассказ.

Еще одна публикация "Фемида overclock" *("Навигатор" №6`2002)* легла в основу целой книги - "Клан Быка".

А может быть, дефматч между ними устроить? Или заставить пройти одну и ту же игрушку и сравнить, кто наберет больше лембед?

Да только и так ясно, кто. Стас. Девять против одного.

На столе ожил интерком:

- Константин Сергеевич, - защебетала Лидочка из приемной. - Пришла Ксюша. Из пятого отдела...

А-а... Девочка Само Зло.

Она же Гроза Хромых Собачек. Все, хватит ей на проверке детских игрушек сидеть. Пора серьезными делами заняться. Но перед этим предстоит пройти урок. Жестокий, но необходимый.

- Скажи, что пока занят, - сказал я и перебросил интерком на другой канал. На наш психологический отдел. - Семен? Готовы? Тогда начинайте...

Я отключил интерком и посмотрел на моих ребяток.

- Вот что, мои милые. Идите-ка работать.

Ребятки не выдержали. Две пары глаз уставились на меня - прямо и требовательно, в упор. Что решил-то?

- Идите, идите... - сказал я, покручивая колесико мышки.

Вывел на экран вид с камеры, установленной в приемной. Включил звук. Вот она, наша Девочка Само Зло. В кожаном жакете и в кепочке, откровенно смахивающей на нацистскую фуражку. Любит эпатировать.

Но сейчас она сама - хромая собачка в паутине чужой игры. Довольно жесткой игры, надо признать. Можно даже сказать, жестокой. Но это необходимо.

Сделаем-ка ее лицо покрупнее, вот так...

А ребятки перед моим столом все глядели на меня. Наконец Андрей вздохнул, но поднялся и вышел.

Стас остался сидеть. Глядел на меня, почти не скрывая ухмылочки.

Но я старательно не замечал его, сосредоточившись на картинке из приемной.

Девочка Само Зло оглянулась - где-то сбоку скрипнула дверь. Тихое "Здрасьте... А шеф..." голосом Семена, "Сейчас занят, подождите..." голосом Лидочки. По экрану прошла тень, затем скрип кожи. Кто-то присел на диванчик рядом с нашей милой Грозой Хромых Собачек.

Она смотрит в сторону, и на ее лице удивление: все верно, этого парня она видит в первый раз. Так и должно быть. С нашим вторым психологом она и должна столкнуться впервые только сейчас.

- Привет. Какие красавицы здесь работают, оказывается... - сразу берет быка за рога Семен. - Не то что у нас, в питерском филиале...

- Привет... - Девочка Само Зло, кажется, оправилась от удивления. - Так ты из Питера?

- Ага. Михаил...

Я вполуха слушал, как Семен обрабатывает ее. Больше следил за ее лицом.

За ее недоверием - под которым медленно, но уверенно появляется тревога. Ухом отмечал лишь ключевые фразы: у американосов случилось... один цензор... проверял фэновский самопал... специально сделана под обстановку реального клуба... цензор запутался... думал, что еще в игре, а сам уже...

А Стас все сидел, не уходил. И улыбка все шире.

Картинку на экране не видит, но ему достаточно и обрывков разговора, чтобы все понять.

Он сам когда-то через это проходил. Был тогда еще совсем сопливым щенком, - от каждого щелчка мышки вздрагивал! А теперь-то заматерел. И самым лучшим цензором стал, и вообще...

- Константин Сергеич, - сказал Стас. - Иногда мне кажется, что вам это нравится...

Та-ак... Это уже что-то новенькое.

Я нахмурился и поднял на него глаза - что еще за разговорчики в кабинете шефа?!

Но его, конечно, не провести. Знает, стервец, что в любимчиках ходит.

- Константин Сергеич, так что же вы решили с Новосибирском? Я ведь знаю, что у меня лучшие показатели во всем Агентстве...

Да. Лучшие. Да плюс к этому - ни капельки сопле-жуйства перед начальством. Люблю таких, если честно.

- Лучшие-то лучшие... - пробормотал я.

Но...

- Или это наш господин Фрейд местного разлива что-то про меня насочинял? Мол, психологической устойчивости у меня маловато, могу сорваться? Он?

Вот и про нашего собственного господина Фрейда Стас угадал.

Правда, не совсем. Вывод в заключении несколько другой. Устойчивости не маловато - скорее уж, перебор с ней, в каком-то смысле...

Я вздохнул.

- Ладно, Стас... Идите, разберемся. Мне еще нашу Девочку Само Зло до окончательно мандража лакировать... Идите, идите! Рабочий день еще не кончился.

Стас поднялся, но медлил.

- Значит, все-таки решили устроить нам с Андрюхой еще одну спецпроверку? Спец-спец? По сравнению с которой это, - он дернул головой на монитор передо мной, где Семен обрабатывал Ксюшу, - так, детский сад в песочнице?

Я лишь вздохнул.

Если бы! Если бы у меня на все случаи жизни были заготовлены спец-спецпроверки! Да только новые филиалы открываются у нас не так часто, чтобы специальную игрушку под это дело делать.

А Стас улыбнулся, заглядывая мне в глаза.

И было что-то в этой улыбочке...

Будто понял он что-то такое, что я не решился сказать открыто, но подразумевал. Лишь намекнул ему без слов, как любимчику...

- Идите, *Стасик*, идите, - почти вкрадчиво попросил я.

Стас тут же перестал ухмыляться - знают мои ребятки, когда шутки кончаются. Кивнул и быстро вышел.

А я вызвал Девочку Само зло и следующие десять минут занимался тем, что доводил ее до мелко дрожащих пальцев и нервного заикания.

II

За окном уже давно стемнело. Черное сентябрьское небо, звезды яркие-яркие...

Черт знает какая по счету турка с кофе шипела на плите, закипая, а я все сидел за кухонным столиком, примостив на углу планшетку, и просматривал последние демки Стаса.

А ведь он все время на фул-контакте играет... В принципе, так играть легче - тело словно свое родное. Все движения, все ощущения - как в реале.

Но есть и минус - все болевые ощущения тоже как в реале. А цензору в игре частенько приходится и битым стеклом руки резать, и кулаком по печени получать, и даже пули животом ловить.

Минус серьезнее: в критический момент не схитришь. Формально правила подсчета лембед допускают такой вариант: изувечить и то тело, в котором играешь. Несколько лембед перепадет. Низкий класс, конечно, но формально можно. Особенно если до пятисот лембед, которые делают игру запрещенной, остается совсем немножко.

Но главное, почему цензоры редко играют на фул-контакте, все же не это, а... предубеждение? Примета? Поверье? Причуда? Называйте, как хотите. Но обычно после жесткой проверки, которую проходят все новички, - той, что сегодня вечером выпала на долю нашей Девочки Само Зло (завтра от Семена узнаю, как она ее прошла), - после этого ребята долго не решаются ставить фул-контакт.

Умом понимают, что в реальных условиях невозможно вывалиться в реал, не заметив того, но в подсознании сидит страх. Что если все как настоящее, даже боль, - то и не проверишь сразу никак, в игре ты или в реале...

Но не Стас. Весь последний год - всегда фул-контакт стоит. Вся боль как в реальности. Другой бы мандражировал от постоянного страха боли, но и это не про Стаса. Этот не нервничает ни капельки. Правда, под пули и кулаки особенно не подставляется. Играет классно...

И до того, чтобы переваливать через пятьсот лембед ценой собственной аватары - до такого не опускается.

Может быть, потому, что играет на фул-контакте...

Я представил, что обычно вытворяет Стас с игровыми персонажами - и представил, как то же самое проделать с самим собой. Чувствуя боль на всю катушку. Без смягчения. В фул-контакте...

И поежился. Фирменный стиль Стаса - это та еще штучка...

Кофе зашелестел, взбираясь по узкому горлышку турки, я потянулся, чтобы снять ее, - и тут запиликал мобильный. Танец с саблями.

Хотя эта мелодия у меня стоит для звонков по работе... Что еще такое? Мельком покосился на угол экрана - 5:36. Что могло срочно понадобиться в такое время? Разве что...

Мелодия пошла быстрее и громче, и я выбил телефон из нагрудного кармана рубашки.

III

- Да?

- Константин Сергеич... - просипела трубка задыхающимся голосом. Я едва узнал голос Семена. - Тут...

Он замолчал. Я слышал, как он судорожно глотал воздух, но все никак не мог отдышаться.

А я молчал. Просто молчал.

На миг на меня накатило ощущение, что я уже знаю, что случилось... Этого не может быть, но...

- В реал вывалился... - наконец просипела трубка.

- Кто?! Ксюша?!

Но как же она могла-то, наша Девочка Само Зло?! Там же все сделано так, чтобы наоборот... Чтобы сделать вид, будто вывалилась - тогда как на самом деле все еще остается в игре...

- Само Зло?!! - кричал я в замолчавшую трубку.

- Да не Ксюша! - наконец ожил Семен. - Стас!

- Стас?.. - пробормотал я. Ощущение было такое, будто на меня налетела стена, выбив из головы все мысли. - Стас?..

Он-то тут при чем?..

Он же вообще ни на какую проверку не ходил сегодня... У него же было обычное задание по проверке клубов на нелицензированные игры. Обычная проверка. Рутинная. Почти формальная. Правда, кажется, в новом районе. В одном из только открывшихся клубов, которые мы еще ни разу не проверяли...

- ...новый микрорайон, - быстро бормотал в трубке Семен, проглатывая окончания. - Вира-клуб только открылся... Под открытие они решили порезвиться, завлекалочку устроить... Локализовали какую-то игрушку под обстановку клуба... Начало игры - точь-в-точь, как сам клуб и вокруг него... Даже ввинтили обсчет картинки с камер наблюдения, чтобы машины на стоянке в игре те же самые, что и в реале... И погода точь-в-точь...

Он еще что-то говорил, а я вдруг сообразил, что так и стою - телефон в одной руке, турка с кофе в другой. Снизу краснеет диск плиты.

А я стоял, и мне казалось, что все это сон. Вязкий кошмар, и потому все тело ватное, словно чужое. Потому что...

Потому что такого *не может быть*.

Это *мы* в проверочных играх такое делаем. Чтобы наших новичков на крепость психики проверять. В единственной игре, которая идет в том псевдо-клубе, в помещениях бывшего бомбоубежища, который на самом деле никакой не клуб, а исследовательский институт при нашем Агентстве.

Но чтобы такое в реале произошло...

- ... он как-то вывалился в реал, - все тарабанил в трубке Семен, ужасно спеша и глотая слова, я едва мог разобрать, что он говорил. - И...

Он вдруг замолчал.

- Что?.. Не тяни! Что?!

- Есть погибшие...

Только этого еще не хватало...

- Сколько?

- Две...

Две...

- Женщины?.. - пробормотал я, холодея.

Матерые тетки не так-то часто ходят в вира-клубы. Куда чаще подростки. Неужели - молодых девчонок?..

Семен издал какой-то невнятный звук, словно хотел сглотнуть, но никак не мог.

- Две... Двенадцать, - наконец выговорил он. - И он забаррикадировался! Его никак не могут взять.

- Сколько?..

- Двенадцать! И может быть, еще не всех нашли! И сейчас он забаррикадировался!

- Подожди! Что значит, забаррикадировался?! Он что, все еще...

Я замолчал, не в силах договорить. Просто язык не поворачивался.

На миг накатило дикое желание, чтобы это все оказалось сном. Переел за ужином мяса, кофе перепил, потом заснул... На набитый желудок иногда бывают такие сны - мутные, душные, тяжелые...

Но только если это и был сон, проснуться мне было не суждено.

- Да, - договорил за меня Семен то, что сам я не решился сказать. - Он все еще уверен, что это игра. И все еще пытается завалить ее. Все еще старается добраться до этих чертовых пятисот лембед...

V

...

...

- Это уже не игра!.. Не игра!.. - пробивалось даже сквозь кулаки.

Звук мегафона продирался в голову, путая мысли.

Что делать-то... Что же делать-то теперь...

Господи, как же это случилось-то?! Когда я сделал ошибку?

Тогда днем, когда говорил с ними обоими? Когда Стас выходил от меня? Этот его взгляд, эта его улыбочка, будто он понял какой-то намек, который я не решился высказать вслух... Тогда?

Черт возьми, надо было остановить его тогда! Бросить все дела, забыть про Девочку Само Зло - и сразу же поговорить с ним. Прямо. Без уверток. Начистоту...

- Сдавайся! Ты окружен! Это уже не игра! - ревел мегафон по ту сторону ларька. - Это уже не игра! Это реал! Слышишь, ублюдок?! Это уже не игра, мразь! Сдавайся!

Сколько раз я слышал вот такие вот мегафонные вопли... Десятки раз. Стандартный оборот дела на нашей проверке цензоров. Я слышал их столько раз, что, казалось, уже привык...

Только на этот раз это в самом деле не игра.

Я заставил себя открыть глаза, шагнул обратно к спецназовцу и еще раз взглянул на тело: нашивки, знаки отличия?

На груди если что-то и было, то теперь превратилось в лохмотья, залитые кровью. А вот на рукаве...

Я пригнулся, вглядываясь - и меня тут же схватили за локоть.

- Пойдемте, пойдемте, - забормотал мой сопровождающий, оттягивая меня прочь. Голос у него был такой, будто он вот-вот свалится в обморок. - Как вы можете, господи...

А я нервно сглотнул. Потому что рассмотрел нашивку на рукаве.

- Это был снайпер... - сказал я.

- Да, да, снайпер! Кто же еще мог стоять в первом круге оцепления! Пойдемте... Пойдемте, черт бы вас побрал! Сейчас начнется штурм, вас может задеть шальной пулей... До него рукой подать, - он махнул рукой куда-то за ларек, в темноту парка. - Часовня новая в углу парка, совсем близко...

Я словно проснулся. Крутанулся к нему:

- Штурм?!

- Да, да, штурм, а я о чем вам говорю...

Черт возьми! Только штурма и не хватало!

- Где штаб?!

Человек нахмурился, глядя на меня. То упираюсь, то сам рвусь куда-то...

Он еще ничего не понимает!

А хуже всего то, что там, в штабе, тоже могут не понимать!

- Где оперативный штаб?! - рявкнул я.

- Там... - махнул он рукой. В темноте белело пятно кафетерия.

Я бросился туда, и за спиной тут же заголосило:

- Да стойте! Да куда же вы, в самом деле! Пригнитесь!

VI

В кафе был еще темнее, чем на улице: ни одна лампа не горит, а все окна заклеены фольгой. Только голубоватые отблески от мониторов.

Все столики составлены в середину, в один длинный ряд. На нем выстроились десятка два работающих ноутбуков.

Свет от мониторов озарял людей - человек десять, если не больше. И еще кто-то по углам, не различимые в темноте...

Все они суетились, шептались, иногда подходили к ноутбукам, что-то делали... А в центре этой сумятохи, как скала, возвышался полковник. Здоровенный плотный дядька с бычьей шеей, коротко стриженный, уже начинающий седеть.

Широко расставив ноги, заложив руки за спину. На скуле гарнитура.

- Камеры? Инфракрасные прожекторы? - командовал он.

- Готово... - раздалось из динамиков на столе.

На нескольких мониторах вспыхнули картинки: вид парка с разных сторон. Ночь, но на мониторах все видно, как на ладони. Будто днем. Все-все видно, каждую травинку, каждый кустик. Только цвета странные, и небо - черное-черное. Вид с камер, работающих в инфракрасном режиме?

Все камеры нацелены на часовенку. Свежий деревянный сруб с крылечком, на самом верху купол из гнутых листов стали, словно бутон из стальных лепестков. Инфракрасные прожекторы отражались в них, как солнце в позолоте.

Стены часовни потемнее, а окна совсем черные...

- Он точно там? - спросил полковник.

- Да, - отозвались динамики. - В тепловизор был виден его след на земле. Он дошел до часовни и из нее не выходил. Правда, след был странный...

- Что значит - странный? Выражайтесь яснее!

- Будто он волок что-то теплое...

Меня взяли за руку, я оглянулся.

Из полумрака на меня глядел Семен. Уже здесь. А вон и Андрей... Тоже примчался помогать, когда узнал, что случилось.

- Константин Сергеич, - зашептал Андрей. - Ну хоть вы ему скажите, что штурмовать нельзя...

Я уже и сам увидел то, чего опасался больше всего.

На мониторах. Сразу не рассмотрел, а теперь, когда глаза привыкли к странным цветам...

В траве, метрах в тридцати от стены сруба, вжимался в землю человек. А вон еще один... И еще...

Трое. Ползут к часовне.

К часовне, в которой засел Стас...

- Второй, третий! - рявкнул полковник в гарнитуру. - Быстрее на дистанцию! Первый уже ждет.

- Стойте! - позвал я. - Прекратите штурм.

Люди, кружившие вокруг полковника, как мухи, шептавшиеся тихонько-тихонько и старавшиеся лишний раз не зашуршать одеждой, замерли. Десяток пар глаз уставились на меня.

Полковник очень медленно обернулся.

- Эт-то еще кто такой?.. - процедил он, оттопырив губу. - Уберите, - распорядился он, словно речь шла о каком-то таракане, которого раздавили, а теперь неплохо бы и останки вытереть салфеткой.

И в тот же миг оказалось, что кто-то уже за моей спиной. Большой, сильный и умеющий выкручивать руки. Я чуть не взвыл, когда он до предела вывернул запястья, а потом локоть и плечо.

А полковник, как ни в чем ни бывало, развернулся обратно к мониторам, поправил гарнитуру у себя на скуле:

- Узел!

- Первый и третий вышли на позицию, - откликнулись динамики на столе. - Второй выдвигается.

- Медленно выдвигается! - рявкнул полковник. - Сколько ему еще нужно?!

Я дернулся, но руку мне держали крепко.

- Полковник! - крикнул я. - Немедленно остановите штурм! Отмените!

Полковник досадливо дернул плечом, но все-таки обернулся ко мне. Окинул взглядом с головы до ног и усмехнулся:

- Отменить? Это еще почему?

- У вас ничего не выйдет, полковник. Он перебьет ваших людей, как цыплят.

- Да ну?

- Да. Вы не понимаете, с кем имеете дело. Это не обычный парень, засевший в доме с оружием, это...

- Я знаю, что необычный! - рявкнул полковник, прищурившись. - Обычный не выпотрошил бы два десятка человек по пути в эту часовенку! Мясник недорезанный...

- Он не мясник, - холодно сказал я. - Он цензор.

- Да хоть сам господь бог! Мои ребята возьмут его и теперь уж самого настругают мелкой окрошкой, ур-рода...

- Подождите, полковник, - я постарался говорить мягко. Спокойно. - Остановитесь. Не надо никакого штурма, дайте мне просто переговорить с ним...

- Некогда разговаривать! Светает уже. Скоро совсем светло будет. А для штурма нужна - темнота!

- Полковник, даже в темноте у вас ничего не получится. Неужели вы не видите, что он что-то задумал? Ну хотя бы вспомните, как легко он снял вашего человека из оцепления!

Я мотнул головой назад. Туда, где за стенами кафе ларек, а под ним снайпер, лишившийся и винтовки, и жизни...

Полковник поджал губы.

- Это был *не мой* человек. Первичное оцепление производили не мы, а... Р-раздолбаи! - налился он кровью. - Дали ему выйти из торгового центра, подобраться к их снайперу и зарезать его! Распотрошить, как свинью! Взял его же винтовку - и совершенно спокойно ушел дальше в парк! В эту чертову часовню...

- Тем более, полковник. Разве стал бы он останавливаться в этой часовенке, когда мог совершенно спокойно уйти за ваше оцепление... если бы у него не был припасен какой-то козырь?

- Не мог! Дальше второе кольцо.

- Это ничего не меняет. Он прошел бы и через второе кольцо оцепления, и через третье, если бы оно было, и вы прекрасно это знаете! Он явно что-то задумал, и...

- Нечего тут задумывать! Некуда ему деваться, с-суке! Может, он бы и просочился в канализацию, да только нет там под часовней ничего! И местность просматривается вокруг на сотню метров - разве сами не видите? Он в капкане. В надежном капкане.

- А может быть, именно поэтому он и засел в этой часовне?

- Не понял?.. - нахмурился полковник.

- Под землей к нему не подобраться. И вокруг все на сто метров видно и простреливается... Еще раз повторяю, полковник. Перестаньте думать о нем как о маньяке или о террористе, которого окружили и загнали в угол. Он - *цензор*. Дайте мне переговорить с ним, и...

- А вы, собственно, кто такой?

- Это из агентства... - подсказал ему кто-то. - Директор...

- Я его шеф. Я его знаю. И знаю, на что он способен. И поверьте мне, он...

- А, тоже цензор? - поморщился полковник. Произнес это "цензор" так, словно плюнул им в меня. - Ну так сидите тихо и сливайтесь с обоями... цензор... Все что вы могли, вы уже сделали! Дир-ректор... Вон они, результаты вашей компетентности! - он ткнул пальцем на мониторы с часовней. - Так что теперь забейтесь в угол и не мешайте мне заниматься тем, что *я* должен сделать.

Динамики на столе зашуршали помехами, раздался голос:

- Второй вышел на позицию. Все готовы. Жду приказа.

- Принято, - сказал полковник.

- Вы даже не подберетесь к нему! - сказал я. - Вы просто потеряете своих людей! У него снайперка!

- Да хоть две! Мои соколики не дадут ему высунуться из окон. Мигом мозги вышибут, если попробует. Ничего не сделает он своей снайперкой.

- Вы не понимаете! Он перехитрит вас, и вы только...

- Да заткните же его! - рявкнул полковник.

- Да как вы не понимаете! Ему только и нужно, чтобы...

Чья-то тяжелая рука зажала мне рот. Умело. Придерживая снизу челюсть, чтобы я вообще не мог открыть рта. И за выкрученную руку дернули назад. Я чуть не взвыл от боли.

А полковник опять пригнул дужку гарнитуры к губам:

- Соколики, вы видите этого урода?

- Нет, - отозвались колонки сквозь треск помех. Другой голос. Не тот, что отзывался на "Узел". - Он где-то внутри часовни.

- Хорошо... Держите окна, ребята! Если высунется - садите ему в лоб свинца и не жадничайте! Кто вставит ему горяченького, того к ордену буду представлять. Так что глядите во все глаза, соколики!

Он отвел дужку гарнитуры и посерьезнел. Выдохнул тихо в сторону:

- Ну, с богом... - И уже громче, в дужку: - Узел! Скажи своим, что понеслась...

Подождал, кусая губы, пока пройдет команда на готовность. И скомандовал:

- Пошли!

VII

Картинки на мониторах пришли в движение.

Трое штурмующих разом приподнялись. Чуть пригибаясь, по-кошачьи плавно скользнули к избушке с разных сторон, целя в дверь и боковые окна, чтобы ворваться одновременно с разных сторон...

Один из экранов полыхнул белой вспышкой. Словно от купола часовни, блестящего в свете инфракрасных прожекторов, отразился еще один инфракрасный луч. Всего на миг - но ослепительно яркий.

Через миг окна кафе вздрогнули от грохота. А на экранах один из штурмовиков дернулся и отлетел на шаг назад, будто в его склоненную голову, прямо в макушку, врезали огромным невидимым кулаком. На миг замер - теперь стало видно, что от его головы мало что осталось - и рухнул на спину.

- Какого... - начал полковник, но договорить не успел.

Полыхнул вспышкой соседний монитор, дававший вид на часовню с другого бока. Тут же тугой удар по стеклам кафе, и второй штурмовик опрокинулся на спину.

- Он стреляет! - завопил кто-то за спиной полковника. - Назад, всем назад, он стреляет! Снайперы! Где снайперы!

- Но все окна черные! - орали с другой стороны. - Его нигде нет...

- Откуда он стреляет?! - взревел полковник, наконец-то пришедший в себя.

Купол часовни полыхнул светом уже на третьем мониторе. С того бока часовни, где подходил третий штурмовик.

Он почти добежал, до окна ему осталось каких-то несколько шагов... Удар в грудь отбросил его назад, словно тряпичную куклу. На этот раз стало видно, как брызнула кровь - из спины. Тяжелая пуля пробила его навылет, несмотря на бронежилет.

- Крыша! Купол! - закричал кто-то.

- Он внутри купола!

Купол, сделанный из восьми стальных лепестков, словно бутон цветка, блестел в лучах инфракрасных прожекторов.

- Бейте по куполу! - рявкнул полковник в дужку гарнитуры. - По куполу бейте!

И снаружи застучали выстрелы снайперских винтовок - много, часто, с нескольких сторон.

На блестящих листах появились черные отметины от пуль. Здесь, там, еще, еще... Выстрелы не прекращались, и листы стали начали рваться, загибаться покореженными краями. Изнутри полетели какие-то щепки, деревянные распорки... Один лист совсем отлетел и спикировал вниз. Второй разорвало на части...

Через несколько секунд купол превратился в деревянный скелет, на котором местами висели обрывки стальных листов - рваные, помятые, изодранные выстрелами.

То, что раньше они скрывали, стало видно - но никого там не было. По крайней мере, теперь...

А выстрелы все били и били туда, разнося остатки распорок.

- Прекратите огонь! Его там уже нет! Прекратите огонь! - надрывался полковник.

Выстрелы неохотно, но пошли на убыль.

Наконец за окнами стихло.

Здесь же, в кафе, стояла гробовая тишина.

Все, кто кричал за спиной полковника, теперь молчали, как убитые. Вжав головы в плечи, опустив глаза вниз, потихоньку пятясь от полковника, играющего желваками.

- Узел... Узел! Что с номерами?

Динамики на столе безмолвствовали.

- Узел! - рявкнул полковник.

- Номера молчат... - тихо отозвались динамики.

- А биодатчики? На них же стоят биодатчики, вашу мать!

- Пульс - ноль, - холодно отозвались динамики.

Полковник сглотнул. Теперь он не только желваками играл, но и его кулаки туго сжались.

- Я этого урода в землю закопаю... - пробормотал он. - Я его...

Руки, раньше державшие меня, теперь куда-то пропали. Я шагнул вперед:

- Я вам говорил, что вам его не взять.

Полковник крутанулся на каблуках:

- Да?! Здесь мои лучшие спецы!

- А он - мой лучший цензор. Перебьет ваших спецов, как канареек.

Полковник только фыркнул. Сказал в дужку гарнитуры:

- Снайперам: держать окна под прицелом. Высунется - снимать. Узел: выводите на позицию огнеметчика!

Полковник сбил дужку гарнитуры к шее, чтобы не мешала, и с вызовом поглядел на меня:

- Ну?! Что теперь скажете?!

- Вам все равно его не взять, - сказал я. - Он знает все ваши ходы наперед. Понимаете? Если он засел здесь, значит, он что-то придумал. Он все предусмотрел, и...

- "Шмель" на позиции, - отозвались динамики на столе. - Но после выстрела сруб сгорит, скорее всего...

- Плевать! - рявкнул полковник. - По моей команде открывайте ого...

Кто-то вынырнул из темноты и уважительно, но решительно взял его за локоть.

- Товарищ полковник, звонок...

- Что?.. Какой еще, к дьяволу, звонок?! Вы не видите, что я занят?!

- Звонят оттуда, - человек кивнул на окна кафе.

- Оттуда?..

Полковник повернул голову к окнам. Туда, где за фольгой и стеклами - парк и часовня...

- Так точно. Мы глушим попытку дозвона, но он упрямо пытается выйти на соту...

- Кому он звонит?

- Такого номера не существует.

- Хм?..

Человек не ответил, терпеливо ждал.

- Перехватите его звонок, - скомандовал полковник. - И выведите.

Динамики на столе пискнули и стало слышно, как тихо воет ветер. Тихое поскрипывание деревянных досок, и еще какой-то невнятный звук, похожий...

- Эй, служивые! - раздался голос Стаса. Веселый и бодрый. - Ну наконец-то! Запарился уже ждать, когда вы сообразите, что я именно вам и звоню.

- Выходи и сдавайся, - предложил полковник. - Если через пять минут ты не выйдешь, я тебя просто сожгу.

- Хо-хо! Не так быстро.

- Я повтор-ряю, - в голосе полковника прорезался металл. - Если через пять минут...

- Да я понял, понял. А теперь послушай меня, командир. Прикажи своим снайперам, чтоб сразу не били, а то впопыхах наломают дров, а тебе потом отвечать...

Из динамиков что-то металлически клацнуло, затрещало, - что-то происходило по ту сторону линии, в часовне у Стаса.

Картинка на мониторах изменилась. Окна часовни вдруг осветились - изнутри. Пляшущим, живым огоньком.

- Что ты делаешь?! - рявкнул полковник.

- Свечки зажигаю, - безмятежно отозвался Стас. - Скажи своим умникам, пусть картинку примут. Кидаю!

На одном из экранов сменилась картинка. Новое изображение было не в инфракрасном свете, а в обычном. Только очень слабом - прыгающий свет свечей. И чуть подрагивало. Так бывает, когда снимают с руки.

Появилось лицо Стаса. Он подмигнул, затем развернул телефон в другую сторону. На экране закружились стены часовенки, крошечные образа на стенах, огоньки свечей - и...

По кафе пронесся вздох.

Я тоже этого не ожидал. Знал, что у Стаса должен быть какой-то козырь, но чтобы такой...

На стене висел мальчишка - словно распятый. Веревки растянули его руки и ноги в стороны так, что он не мог пошевелиться. Во рту кляп, а у щеки...

Стас, конечно же, шагнул поближе, взял крупнее. Именно это он и хотел показать. К скуле мальчишки скотчем примотана граната.

Стас подвел к ней указательный палец, к самой чеке. И повел в сторону и вверх. Теперь, когда он показал, стало заметно: от чеки тянется тонкая веревка - куда-то вверх, в темноту. Стас вел камерой телефона вдоль, показывая: веревка взмывает вверх, к свисающей с потолка люстре, и снова уходит вниз... к руке Стаса.

Конец веревки он намотал себе на руку.

- Обратите внимание, - сказал Стас. Он опустил руку, и веревка натянулась. А сбоку, там, где на стене висел мальчишка, звякнуло кольцо чеки, приподнявшись на натянувшейся веревке...

- Что ты делаешь! - рявкнул полковник. - Перестань! Оно же сейчас вылетит!

- Просто показываю, - Стас был сама невинность. - Чтобы ваши снайперы знали, что произойдет, если я отступлюсь... Или вздрогну. Например, от неожиданного резкого звука. Не говоря уже о том, что будет, если я просто упаду...

- Отпусти мальчишку и скажи, что тебе надо.

- Мне? Да сущие мелочи, всего лишь...

Изображение на экране пропало, через миг появилось, но теперь кадры сменялись очень медленно.

- Опс... - пробормотал Стас. - Прощу прощения, господа, но у меня сел аккумулятор... Впрочем, все нужное вы уже увидели, каже...

И экран совсем погас.

VIII

В кафе стало тихо-тихо.

Лишь поскрипывали ботинки полковника. Заложив руки за спину, он медленно раскачивался с пятки на носок.

Вдруг обернулся, нашел взглядом меня.

- Вы, кажется, хотели говорить с ним? Ваш человек, говорите? Что ж... Вам и карты в руки.

- Теперь это не имеет смысла. Тех троих ваших людей я мог бы спасти. А этот мальчишка - обречен с того момента, как попал ему в руки... Его уже никто не вытащит...

- Я поговорю с ним! - раздался знакомый голос.

Из тени выступил Андрей.

За ним выступил и Семен, положил Андрею руку на плечо, останавливая:

- Андрей, боюсь, это бесполезно. Если Стас до сих пор не поверил, что это не игра, то уже не поверит. У него ярко выраженные параноидальные наклонности...

Андрей вежливо, но твердо снял его руку.

- До сих пор Стасу просто говорили, что это игра, - сказал Андрей. - Тут любой решит, что вокруг всего лишь боты.

- Боты? - переспросил полковник.

- Искусственные персонажи игры, только имитирующие разумное поведение, - сказал Семен.

- Угу... - пробурчал полковник. - Ну, допустим... И что же предлагаете?

- Тест Тьюринга, - сказал Андрей.

- Что?.. - нахмурился полковник.

О тесте Тьюринга он тоже в первый раз слышал, похоже.

- Это проверка для программ, имитирующих разумное поведение, - пояснил Семен. - Вы задаете тестируемому череду вопросов, развивая одну тему так, что верно ответить может только разумное существо, которое понимает, о чем вы говорите. Бот же может отвечать только по заранее запрограммированной схеме. Если бить в одну тему, развивая ее, рано или поздно все заранее предусмотренные варианты исчерпываются. Тогда бот начинает давать неправильные ответы либо переходит на последнюю линию обороны: будто бы ему надоело об этом говорить. Пытается валять дурака и уйти от осмысленного ответа на вопрос. Перевести тему. Разумеется, в меру способностей и чувства юмора тех, кто его программировал...

- Допустим... - пробормотал полковник и поглядел на Андрея: - И как же вы с ним будете играть в вопросы-ответы? У нас есть мегафон, вы отвечать сможете. Но как он будет вас спрашивать? До него вон, сто метров. А аккумулятор телефона у него сел...

- Я пойду к нему.

Полковник нахмурился. Кинул быстрый взгляд на меня, на Семена, - словно проверял, не ослышался ли. Снова поглядел на Андрея. Словно никак не мог понять: а не псих ли этот человек, случаем?

- У него снайперская винтовка, - медленно заговорил полковник, будто объяснял ребенку. - И он...

- Он меня узнает.

- Но он может решить, что вы всего лишь бот, Андрей, - вступил Семен. - Стас уверен, что это игра-проверка, сделанная специально для того, чтобы запутать его. Понимаете? В этой бредовой логике вполне допустимо, что в игру ввели специального бота в шкурке, похожей на вас реального...

- Это опасно, Андрей, - сказал я.

- Я знаю.

- Андрей, это очень опасно! И я не могу приказать вам сделать это, если вы сами...

Андрей грустно усмехнулся:

- Я знаю... - И вдруг посерьезнел. Посмотрел мне в глаза: - Это опасно, да. Но если мы не попытаемся вытащить живым того мальчишку, то... То для чего же мы работали все эти годы? Для чего все наше Агентство? Все эти проверки, суды, штрафы, запреты... Ведь не для того же только, чтобы мы получали зарплаты, а кто-то в правительстве поставил галочку и гнул пальцы на международных встречах, что мы впереди планеты всей по борьбе с насилием?.. Для чего все то, что мы делаем? Для чего это все - если сейчас мы не попытаемся вытащить у Стаса этого мальчишку?..

Он говорил, а голос у него дрожал. И губы.

И коленки, наверно, тоже.

И все-таки он это говорил. И готов был пойти к часовне...

IX

- Как вы в этом ходите, - просипел Андрей.

На него напялили штаны из кевларовых пластин, огромный бронежилет, шлем с пластиковым забралом. Килограмм пятьдесят наверно. У Андрея от натуги дрожали ноги.

- Ничего, зато теперь грудь не пробьет даже из снайперки, - сказал полковник. - По крайней мере, с первого выстрела... Если повезет, и по ноге на касательный сменит... Ну, с богом!

Он хлопнул Андрея по плечу.

Андрей кивнул и вышел из кафе. Полковник поглядел на меня - кажется, осуждая... Отвернулся к мониторам.

Там появился Андрей. Он медленно шел вдоль рядя ларьков. Чем ближе к краю, тем медленнее.

- Ох, всадит он ему пулю, как только высунется из-за угла... - пробормотал полковник, кусая губы. - Как пить дать, всадит...

На углу Андрей совсем остановился... а потом быстро шагнул за угол. Словно в воду прыгнул.

Замер, словно и сам был уверен, что тут же будет выстрел...

Выстрела не было.

Андрей двинулся по дорожке к часовне. Медленно, раскинув руки в стороны, широко растопырив пальцы, - смотрите, ничего нет.

Микрофон на нем исправно передавал звуки. Его шаги, постукивание пластин бронежилета, хриплые вопли мегафона: "Это переговорщик, у него нет оружия! Не стреляйте! Это переговорщик..."

Стас вышел на крыльцо. Положив винтовку на согнутую руку, просто стоял и ждал. На запястье левой руки белели витки веревки, она убегала за спину, внутрь часовни.

Андрей остановился, не доходя метров пятнадцать.

- Привет, Стас...

- Какая встреча! И кто же это к нам пришел?

- Не валяй дурака, Стас. Ты прекрасно видишь мое лицо.

- Нет, не вижу.

Андрей вздохнул. Поднял пуленепробиваемое забрало шлема.

- А так?..

Полковник зашипел от досады:

- Что он делает, идиот?! Ему же сказали, не открывать!

А Стас на мониторе усмехнулся:

- Лицо - это еще не все...

- Ну, хорошо, Стас, - сказал Андрей. - Если ты думаешь, что все это - игра, а я - бот... Давай поиграем в тест Тьюринга?

- Люблю искренних ботов, - Стас почти смеялся. - Ну, давай поиграем.

- Ну и что же тебе рассказать о тебе самом, что могу знать только я?

- Bad logic, - отозвался Стас, помрачнев. - Если ты бот, то именно на вещи, связанные со мной, тебя и натаскивали. Здесь тебя ловить можно долго... По-моему, это очевидно. Ну и боты пошли нынче, совсем мышей не ловят...

- Тогда что же?.. - нахмурился Андрей.

Стас пожал плечами:

- Очевидно: мы будем говорить о том, на что тебя не могли натаскивать, если ты бот. Только это и имеет смысл.

- О чем же?.. - Андрей совсем растерялся.

- О тебе, конечно! Что у тебя висит в прихожей над дверью?

- В прихожей?.. Над дверью... Та монгольская маска? Или что ты имеешь в виду?..

- Угу, - удовлетворенно сказал Стас. - Значит, все-таки не бот, в самом деле ты сам... Я-то сначала решил, что это просто бот в твоей шкурке. А это в самом деле ты, значит...

Андрей помотал головой, словно отказывался поверить услышанному.

- Стас?.. Так ты веришь, что это - уже не игра?.. Что это - реал?..

- Bad logic! Я бы сказал, что это логика тупого бота... если бы не знал тебя в реале, - усмехнулся Стас.

Он откровенно забавлялся.

- Но... - начал Андрей.

Он все еще не понимал, как это у Стаса одновременно укладывается в голове: что говорит он не с ботом, а с человеком разумным; но при этом - что это все еще игра...

Семен дернулся к микрофону, но я среагировал еще раньше:

- Андрей, уходи! - крикнул я.

- Он точно параноик! Точно! - кричал Семен у меня над ухом. - Пусть уходит!

"Ракушка" в ухе Андрея должна была передать наши голоса. Но то ли что-то не работало, то ли Андрей не хотел нас слушать.

Он стоял и просто глядел на Стаса. Как мартышка на удава.

- Где вы сидите-то? - говорил Стас. - В кабинете у шефа? Или в зале? Там, наверно, сейчас все наши собрались, на большом экране смотрят, кофе потягивают и зубоскалят? Ждут, когда я поведусь на эту картонную дрожевыжималку?

- Стас... Но...

Андрей замолчал. Кажется, у него не было слов.

- Опаньки, - вдруг помрачнел Стас. Усмехнулся: - Неужели - все-таки бот?.. Да еще такой тупенький... Быстро же мы дошли до перевода разговора на многозначные междометия...

Винтовка уже не лежала на сгибе руки. Теперь он держал ее нормально, обеими руками. А приклад уперся в бедро.

- Стас... Стас, ну сам подумай! - быстро заговорил Андрей. - Если это игра, зачем бы мне надо было влезать сюда и уговаривать тебя, что это игра?!

- Чего только не сделаешь, чтобы помочь конкуренту пролететь мимо директорского кресла... А?

- Стас, это вовсе не то, что ты думаешь... Стас, это никакая не проверка на место директора филиала...

- Надеюсь, у тебя фул-контакт стоит? Боль по-честному?

- Стас, перестань... Стас, прошу тебя...

- Я бы поразвлекался подольше, но не могу, извини. Ближе ты, конечно, не подойдешь?..

Андрей помотал головой и медленно попятился.

- Ну, вот... - Стас притворно надул губу. - Жалко тебе для меня лембед, так и знал... А с такой дистанции... Хоть одна пуля, хоть две, число лембед это не изменит. Не так ли?

Андрей попытался схватиться за щиток шлема, опустить его - но не успел.

Стас выстрелил прямо от бедра.

И, конечно же, не промахнулся. Целился по лазерному указателю. Заранее...

X

И ушел с крыльца внутрь.

А Андрей остался лежать на спине посередине дорожки. Раскинув руки, словно загорал. Только вот от головы внутри шлема мало что осталось...

В кафе было тихо-тихо.

Наконец полковник поправил дужку гарнитуры на скуле:

- Узел, выводите огнеметчика...

- Товарищ полковник?.. - отозвались динамики. - С ним же еще...

- Выводите огнеметчика!

- Гм! - Я подождал, пока полковник обернется. Поймал его взгляд. - Вы в самом деле... В самом деле будете его сжигать? *Вместе с мальчишкой?..*

- А что, есть другие варианты?!

- Надо подождать. Он, может, и параноик, но не идиот. Едва ли он будет верить, что это игра, если пройдут сутки.

- Как знать, Константин Сергеич... - подал голос Семен.

- У меня нет этих суток! У вашего цензора - винторез. И у него осталось еще два патрона в обойме. И снайперский прицел... Слава богу, простой, без инфракрасного режима.

Ага. Вот, значит, почему Стас подпустил штурмовиков почти впритык и дал им подняться. Боялся, что если начнет стрелять, пока они подползают, может кого-то не заметить, а себя уже выдаст...

- Слава богу, что не инфракрасный и не тепловик! - повторил полковник. - Но уже светает. А скоро станет совсем светло. И сдается мне, он только этого и ждет. Попытается вырваться из кольца, прикрываясь мальчишкой. А кроме винтореза у него еще два пистолета и тридцать семь патронов к ним. *Как минимум* тридцать семь. Понимаете, что это будет значить, если он вырвется из кольца?.. Сейчас его сдерживает темнота. Он не видит, где мои соколики. Но когда он их всех разглядит и просчитает сектора обстрела...

Полковник помолчал, глядя на меня.

- Или у вас есть другие варианты? - спросил он.

- Подождите хотя бы полчаса.

- Что это изменит?

- Может быть, что-нибудь и изменит... У вас есть фотографии всех, кого он убил?

- Что?.. - нахмурился полковник.

- Мне нужны фотографии. Всех тел. Всех, кого он убил. Четко, подробно. Лучше с нескольких ракурсов.

Полковник покивал. И вдруг осведомился каким-то подозрительно мягким голосом:

- Цветные?..

Я кивнул:

- Лучше всего - видео, если есть.

- Послушайте, вы что там, у себя в агентстве, совсем с ума посходили?! - взорвался полковник. - *Зачем вам эти фотографии?!! Что* вы там хотите увидеть?!! Да даже меня от этих фотографий в дрожь бросает! *Меня*, вы понимаете? Я по жизни всякого насмотрелся, но это...

- И все-таки мне нужные эти фотографии, полковник.

- А-а-а! - почти взвыл полковник. От души махнул на меня рукой. - Дайте этому извращенцу фотографии!.. Что с оцеплением?..

XI

Я смотрел фотографии. За спиной, согнувшись, стоял Семен.

Я отложил очередную: женщина, техничка в игровом клубе. Точнее, то, что от нее осталось.

Пододвинул листок бумаги, где рос столбец из цифр.

- Тридцать девять лембед, - подсказал Семен из-за плеча.

- Тридцать пять, - поправил я, приписывая число к столбику.

И взялся за следующую фотографию.

Внимательно всмотрелся. Повреждения. Чем нанесены. С какого расстояния... И, самое главное, *сколько* мучился бы человек, если бы был не персонажем игры, а живым чело...

Фотография задрожала у меня в руке.

Черт возьми...

Это ведь не распечатка со скрином из прохождения.

Это не распечатка. Это и *был* живой человек...

- Константин Сергеич? - напрягся Семен.

- Ничего, ничего. Все в порядке.

Только ничего не было в порядке! Стас, Стас, что же ты наделал...

И еще вокруг суетились люди полковника, и паники в их голосах все больше... Я старался не прислушиваться. Надо сделать то, что могу сделать я. *Только* я.

Прежде всего: как далеко Стас зашел в завалива-нии игры?

Он-то уверен, что это игра...

Вот и последняя фотография. Эту можно не рассматривать, снайпера я видел своими глазами.

Я проставил последние цифры на листочке, и стал их складывать. До этого я старался на них не смотреть - чтобы не отчаяться раньше времени. Тут можно начать подгонять оценки под то, что хочется. А мне нельзя ошибаться. Мне надо то, что есть на самом деле...

А вот Семен считал все это время:

- Четыреста десять... - сказал он.

- И плюс трое штурмовиков... - добавил я. - И Андрей...

Эти четверо - все взрослые мужчины, все в бронежилетах. А штурмовики еще и вооруженные профи. За таких минимум. Да еще убиты-то - быстро и с дистанции, без мучений. Самый-самый минимум. Три по два, и один по четыре - за Андрея. И это все к тем четыреста десяти...

- Итого четыреста двадцать.

Семен за моим плечом тяжело вздохнул.

- Ничего не выйдет, Константин Сергеич... Он слишком близко к пятистам лембедам, чтобы отступиться... С его параноидальной склонностью видеть во всем подвох, он ни за что не поверит, что это уже не игра...

- Восемьдесят лембед, - проговорил я.

Именно столько отделяет Стаса от того, чего он добивается.

- Мальчишке лет двенадцать... - сказал Семен. - Значит, ребенок. Если по пределу, то пятьдесят лембед?

- Да, - кивнул я.

Если замучить по полной программе, вдумчиво и со вкусом, не дав умереть раньше срока, то пятьдесят лембед. В идеале.

У Стаса - может быть и на практике.

- По-любому, еще тридцать не хватает, - сказал Семен. - Это совсем немного. Всего одна женщина, если по полной программе распотрошить... - Он тяжело вздохнул и покачал головой: - Нет! Он не отступится... Решит, что его хотят сбить с толку в самый последний момент...

- Или двое мужчин.

- Что? - не понял Семен.

- Одна невооруженная женщина - или двое мужчин. Если вооруженных...

За вооруженных дается меньше, чем за невооруженных. Но невооруженных, похоже, взять неоткуда...

- Константин Сергеич?..

Он все еще не понимал.

- Эй, господа маньяки! - подошел полковник. - Что-нибудь?..

Он с надеждой посмотрел на меня.

- Да.

- Да?! - он подался ко мне, а все его люди вмиг затихли, превратившись в слух.

- Константин Сергеич?.. - теперь Семен уже ощутимо напрягся.

- Вы что-то придумали? - спросил полковник.

- Да. Но вам придется помочь мне.

- Черт возьми! Можно подумать, я сам, безо всяких понуканий, не сделаю все, что в моих силах, чтобы вытащить того малолетнего щенка живым и здоровым!

- Здоровым, боюсь, не получится... Но хотя бы живым...

- Лишь бы живым, остальное поправимо! Что вы задумали?

- Пойду к нему. Что же еще тут можно сделать?

Семен открыл рот, но так ничего и не сказал. Кажется, временно потерял дар речи.

Полковник налился дурной кровью.

- Вы что, идиот?! Один ваш человек уже пытался переговорить с ним! И что? Его снял, и вас снимет еще на подходе!

- Повторяю, полковник: перестаньте мыслить стереотипами. Не нужно относится к нему как к террористу, захватившему заложника. Вы думаете о нем так, будто он будет прикрываться мальчиком как щитом, спасая свою жизнь...

- А разве он не это делает?!

- Нет. Он лишь пытается набрать пятьсот лембед.

- Константин Сергеич! - быстро заговорил Семен. - Опомнитесь! Вам не убедить его, что это игра! Вы же видели, что с Андреем... - Семен поморщился. - Стас увидел знакомое лицо, но вместо того, чтобы понять, что это уже не игра, он убедил себя, что это не просто игра, а игра хитрая, многоуровневая, что его специально хотят запутать! Обмануть и обхитрить! Он убедил себя в этом! И он - параноик! Так что теперь, что бы вы ни сделали, он все равно будет уверен, что это игра! Вам *никак* его не переубедить!

- Я знаю.

- И поэтому вам... - в запале продолжал Семен, не сразу меня расслышав. А когда до него дошло, осекся. - Знаете?..

- Да. Я прекрасно знаю, что его не переубедить.

- Так на что же вы надеетесь?! - спросил он в один голос с полковником.

- Именно на это. На то, что он параноик, уверенный в том, что вокруг - хитрая игра, мишень в которой он.

- Не понимаю... - пробормотал полковник.

- Вижу... - усмехнулся я. - Так вы мне поможете?

- Да! Я же сказал! Все, что угодно! Что вам нужно? Бронежилет высшей степени защиты? Поддержку снайперов? Танк? Вертолет?

- Обойму патронов к винтовке, которая у него. И не холостых, настоящих.

Полковник переменился в лице.

- Охренел?! Чтобы я ему - еще одну обойму к винтовке?! Своими собственными руками?!!

- Не вашими, а моими. И я не договорил, полковник. Это еще не все...

XII

- Психи... Целое агентство психов... Господи, с кем я связался... - все качал головой полковник.

Но его люди исправно работали.

Два врача сноровисто и аккуратно тыкали меня шприцами. Впрыскивали из шприцев совсем немного, но уколы шли один за другим. По всему телу, через каждые несколько сантиметров. Руки, ноги, грудь, спина, шея...

- Поймите, Константин Сергеич! - все причитал Семен. - Он параноик! Все, что вы ему скажете, он все равно поймет на свой лад! Любой факт вывернет у себя в голове так, чтобы укладывался в *его* схему, в то, в чем он себя *убедил*! И если он вбил себе в голову, что это игра, а мы все стараемся запутать его, чтобы лишить должности директора новосибирского филиала, то все! Вы уже никак и ничем его не переубедите! Он па-ра-но-ик!

- Я и не собираюсь...

- Вы... - продолжил Семен в запале и осекся. - Простите, Константин Сергеич?.. Вы не собираетесь убеждать его, что это - реал?..

- Именно.

- Но тогда... Я не понимаю...

- Он уверен, что это игра. Ну, что ж... Надо всего лишь обыграть его. - Я вздохнул и пожал плечами: - Поиграем...

Семен открыл рот, а потом закрыл. Так ничего и не сказав. Но тут и говорить нечего, все понятно по его глазам. Смотрит на меня так, будто я полноценный псих.

Может быть, так оно и есть. Может быть...

- Все, - сказал врач.

- Странно, но я... - начал я.

Я не чувствовал ничего особенного.

- Почувствуете минут через пять, - сказал врач, захлопывая свой чемоданчик.

Я кивнул и стал натягивать на себя одежду. Не ту, в которой приехал сюда. А ту, что заказал людям полковника. Правда, обошлись без бронежилетов. Когда я натягивал плащ, подошел полковник.

- Ну? Готовы? Уже светает. У вас есть минут двадцать. Потом станет слишком светло, и...

- Я понимаю. Мне хватит.

- Нет, ни черта вы не понимаете! Он ведь не выпустит вас обратно! А если у вас ничего не получится, мы все равно будем жечь эту гребаную избушку!

И дом, и вашего психа, и мальчишку, и вас! Всех!

- Спасибо за моральную поддержку. Я уже чувствую себя увереннее.

- Тьфу! - не выдержал полковник. Но взял себя в руки. - Послушайте... Я уважаю вас за то, что вы готовы пожертвовать собой ради мальчишки... Но остановитесь! Одумайтесь! У вас же ничего не выйдет! Вам не убедить этого ублюдка, что он вывалился в реал, сам того не заметив! У вас ничего не выйдет!

- Посмотрим. Главное, сделайте все так, как я сказал. Пусть две машины ждут. Но трогаются лишь тогда, когда нужно. Как я объяснил. Не раньше. Иначе вы все испортите.

- Господи! Да не будет этого момента!

- Обойму, - сказал я.

Полковник вгляделся мне в глаза. Кажется, он все еще надеялся меня отговорить? Потом покачал головой. Устало и обреченно. Что будет, тому и быть, а он умывает руки.

- Дайте этому психу обойму...

- Но, товарищ полковник...

- Дайте ему обойму, я сказал!

Его помощник протянул мне обойму.

- Но учтите! - сказал полковник. - Если через двадцать минут у вас ничего не выйдет... Будете вы еще живы к этому моменту, не будете - мы будем ровнять эту избушку с асфальтом.

Я разглядывал рифленый кусок металла. Вороненый, чуть лоснящийся от смазки. В выемке торчит верхний патрон - блестящий латунный цилиндр, набитый порохом. И смертоносная, отполированная до блеска стальная головка.

У Стаса в винтовке остается еще два таких же. И они прилетят мне в голову или в живот, если я сделаю что-то не так, ошибусь хотя бы на полсло...

Стоп! Хватит.

Перед смертью не надышишься.

- Вы все поняли, полковник? - спросил я.

- Да, машины уже за кафе.

- Начинайте по ключевому слову. Только по ключевому слову! Ни раньше. Ни на секунду. Что бы ни происходило.

Я развернулся и шагнул к выходу.

XIII

Вдоль ряда ларьков. К углу, за которым уже ничто не будет загораживать меня от окон избушки...

А полковник все семенил за мной:

- Вы что, в самом деле не понимаете, что он пристрелит вас, даже не дав дойти до часовни?!

- Посмотрим...

Я остановился - впереди угол ларька. Всего одни шаг дальше, и...

Обезболивающее постепенно действовало. Тело деревенело, кожа уже почти не чувствует холода.

Ну, что ж...

- Одумайтесь! Вы еще можете остановиться!

Я скинул плащ и шагнул за угол.

- О-о, господи... Псих... Псих... - протянул полковник мне вслед.

Видимо, среагировал так на мой новый наряд.

Белые шорты-бермуды, домашнего вида шлепанцы на босу ногу и футболка. На ней еще остались складки, как она лежала в пакете. Но это не главное.

Главное у футболки - на груди. Оттуда пахнет горячим хлопком и чернилами. Пришлось пропустить футболку через обычный принтер, чтобы сделать рисунок. На большее времени не хватило...

XIV

Я вышел из-за угла, и тут же налетел ветер - ледяной.

Все-таки холодно в одних шортах и футболке при минус одном-то. Силуэт часовни темнел на светлеющем небе. В окне колышется свет свечей... и черный силуэт. Замер перед окном, вскинув винтовку...

А я шел к нему. Под шлепанцами трещали лужицы, за ночь превратившиеся в тонкие ледяные пластинки.

Справа и слева защелкали прожекторы, включаясь. Я зажмурился от яркого света. Круги света вспыхивали передо мной один за другим, складываясь в полосу света. От меня - и до крыльца часовни.

Я шел вперед, не сбавляя шага.

Силуэт в окне часовни сдвинулся. Теперь ствол винтовки нацелился точно на меня...

На миг мне захотелось все это бросить и рвануть назад. Сначала вбок, прочь с освещенного пути. А потом назад, обратно за ряд ларьков, который укроет от выстрелов. До него еще не так далеко. Еще не поздно развернуться...

Но ничего такого я не сделал.

Шел вперед, и ствол винтовки глядел точно на меня. На груди вспыхнуло маленькое красное пятнышко, я сглотнул, сбился с шага...

Но выстрела не было.

Пока не было. Пока и не должно быть. Уж лучше подпустить человека поближе - так будет больше лембед...

Я снова двинулся вперед, а тело все быстрее деревенело. Как чужое. Наркотик действовал все сильнее.

А вот нюх словно улучшился. Ночной воздух нес свежесть - просто одуряющую... Накатило дикое желание - жить. Просто жить! Послать это все к черту и убежать отсюда! Чтобы и дальше наслаждаться этим воздухом, и гори оно все синим пламенем...

- Прием, прием, - ожил крошечный наушник в моем ухе. Снова полковник. - Еще не поздно. Слышите? На три-четыре ныряете в сторону! А мои ребята качнут прожекторами в стороны, чтобы он растерялся... Падаете на землю, и зигзагом обратно! Кивните, если согласны.

Но я не кивнул. Просто шел вперед. Шаг за шагом. Все ближе к часовне...

До трупа Андрея уже совсем близко. Еще шаг...

И черный силуэт в окне дернул головой:

- Константин Сергеич! - донесся до меня голос Стаса. И черт его знает, чего в этом голосе было больше: напряжения, удивления или шутливой неловкости. - Я вижу, и тяжелая артиллерия подтянулась... Неужели и вы будете убеждать меня, что это все не игра? Что это все - по-настоящему и всерьез?

Свет прожекторов за моей спиной погас, остался только один луч. Держал меня в центре ослепительного круга света, словно актера на сцене.

Я почти увидел, как это выглядит со стороны: человек в футболке и шортах, в домашних шлепанцах, - ночью, поздней осенью, посреди парка, оцепленного спецназом в два кольца...

Я усмехнулся и качнул головой:

- Нет. Конечно же, не буду.

- Хм...

Кажется, я его заинтриговал.

Шаг вперед. И еще один. И еще...

- Но... Константин Сергеич, мне все же придется попросить вас остановиться. Как минимум! - голос Стаса стал жестче.

Я не возражал. Остановился.

Наркотики действовали все сильнее. Я уже не чувствовал холода, вообще не чувствовал своей кожи. Тело - ватная кукла, с трудом поддающаяся на попытки двигаться.

- Константин Сергеич, боюсь, мне придется продырявить вашу аватарку... Если вы не против, сделайте ровно два шага вперед. Так у нас будет на лембедку больше. Со своей стороны обещаю, что, даже если вы на фул-контакте, ничего не почувствуете. Винторезка высший класс. Пробью вашу аватарку точно в глаз, даже шкурки не попорчу.

Если бы это была аватарка, я бы, может быть, еще и подумал.

К сожалению, это была не аватарка.

Поэтому никаких двух шагов вперед я, конечно же, не сделал. Вместо этого я медленно - очень медленно - сунул руку в карман и достал увесистый, скользкий от смазки стальной коробок.

- Может быть, это продлит минуты моей несчастной аватарки?

Медленно поднял руку с коробком. Повыше. Удерживая его кончиками двух пальцев, выставляя на обозрение. Пусть хорошенько рассмотрит.

- А... - начал Стас, но так и не договорил.

Видно, не мог поверить, что я несу ему это.

Я повернул коробок боком, чтобы в разрезе обоймы показался латунный бочок верхнего патрона.

- Настоящие... - только и пробормотал Стас.

- Недосмотр, Стасик, - почти ласково сказал я. - Должен был забрать у того снайпера запасную обойму. Как же так? И это называется - профессиональная работа? Ай-яй-яй...

- Но... Но я же его обыскал... Не было у него вроде...

- Вылетела. Надо было внимательно слушать, не упало ли что. И осмотреть место вокруг.

- Но... Черт! - Стас в темноте усмехался. - Отлетела... Специально сделали, чтобы отлетела? Но совсем недалеко... Ч-черт...

Я слушал очень внимательно.

Чего в его голосе больше? Подозрительности - или чувства вины?

Поверил?..

Начинает оправдываться?

- Всего-то на пять метров и отлетела, - сказал я и потихоньку шагнул вперед. - Ай-яй-яй.

Стас раздраженно фыркнул.

А я сделал еще один шаг. И еще...

До крыльца уже каких-то пара шагов. Темный проем посреди стены, ярко освещенной прожектором.

Я шагнул на порог - и тут же...

XV

- Стойте! - резко бросил Стас.

Я остановился. А он, словно извиняясь, заговорил мягче:

- Стойте, Константин Сергеевич... Положите обойму на пол.

Я наклонился и еще чуть-чуть сдвинулся вперед. Положил обойму.

Прожектор снаружи наконец-то потух. Отсветы оттуда перестали слепить, и я смог оглядеться.

Свет свечей в уголке. Отблески на стенах, тусклое свечение образов... и ствол винтовки. Куда ближе, и снова смотрит мне прямо в живот.

- Теперь пасуйте мне, - распорядился Стас.

Я тихонько пнул магазин, чтобы он заскользил к его ногам. Сам оглядывался по сторонам.

Мальчишка на стене, словно распятый на веревках... Увидев меня, замычал, дернулся. Глаза - дикие, почти и не человеческие уже...

- А это сдача.

Стас пнул что-то мне навстречу. С тихим звяканьем это заскользило ко мне. Распалось на части.

Две пары наручников. У охранников вира-клуба были?

- Сначала на ноги... - командовал Стас. - Вот так, да... Теперь на руки...

Усмехаясь, я подчинился. Да и как тут без усмешки? Когда сам пришел, а теперь сам себя заковываешь в наручники... отдаваясь на милость цензора.

Цензора, который уверен, что это игра.

Впрочем, на это и вся надежда...

Стас очень внимательно смотрел на меня, но я честно сковал себя по лодыжкам. Потом по запястьям.

- А теперь садитесь.

Я сел на пол, по-турецки скрестив ноги. Поглядел на Стаса. Усмехнулся.

- Вы тоже присаживайтесь, Стас...

Как можно спокойнее. Словно это не я в часовне ночью в наручниках, полностью в его власти, - а это он жмется на краешке стула в моем кабинете.

Он внимательно вглядывался в меня.

- Значит, все-таки проверка. На главу филиала... Я сразу понял. Уж слишком тут все специально. И локализация под обстановку реального клуба, и сейвиться невозможно, и менты больно умные. Окружили так, что в темноте и не вырваться... В реальности таких совпадений не бывает.

Я промолчал.

- Значит, проверка на главу филиала... - продолжал допрос Стас. - Андрей ее уже проходил?

Я неопределенно качнул головой.

Стас нахмурился, потом усмехнулся.

- Та-а-ак... И сколько он набрал, тоже не скажете?

Я лишь улыбнулся.

- Неужели больше моего?

Я опять ответил хитрой улыбкой: знаю, да не скажу.

- Значит, самое интересное только начинается?.. Вот для этого-то вы сюда и пришли, Константин Сергеич? Чтобы лично, так сказать...

- Обойму принес, - с невозмутимым видом отозвался я.

Стас скептически усмехнулся:

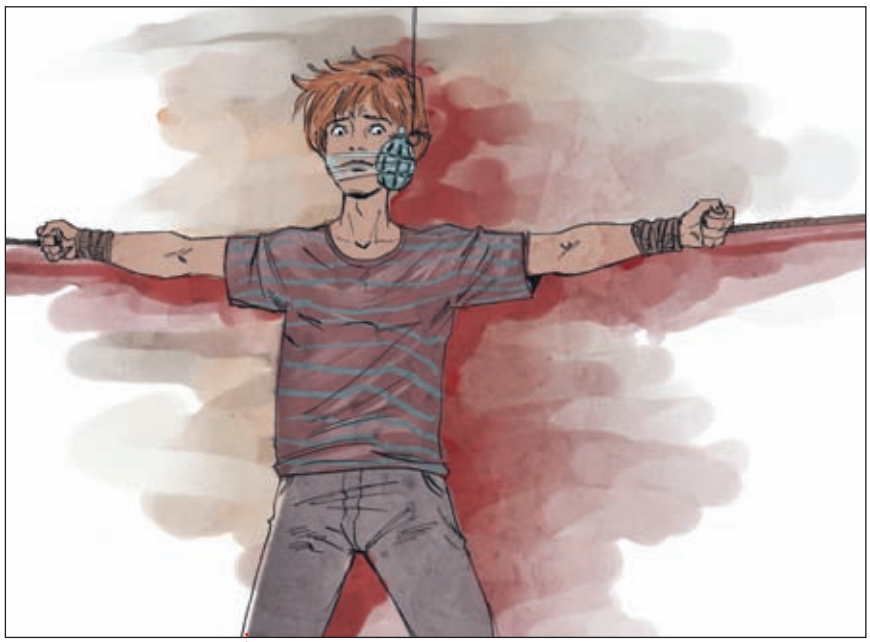
- Обойма, конечно, хорошо, но лишние шесть патронов не спасут отца русской цензуры. Даже если они решат штурмовать еще раз, и я буду укладывать их чисто, по пуле на душу... С такого расстояния да вооруженных профи... По две лембеды на душу. До пятисот лембед не дотянуть, даже если потом у

меня будет время сделать из этой части антуража - набор полуфабрикатов...

Он покосился на мальчишку и вдруг неуловимым движением извлек из-за спины широкий нож. Боевой: с гардой, с дыркой для пальца в плоской стальной рукоятке. Несколько раз перекинул нож в разных хватах. Быстро-быстро, быстрее, чем улавливал глаз, в свете свечей лезвие расплылось в полупрозрачный комок из острых кромок.

Мальчишка замычал и дернулся, но веревки крепко держали его.

- Уймись, ботик, - поморщился Стас. - Достали на жалость давить... - Снова посмотрел на меня. - И этот малолетний ботик, и восемь патронов к винторезке, даже при самом благоприятном раскладе - все равно до пятисот лабэ не дотянуть...



Я пожал плечами:

- Но все-таки хочется посмотреть, что бы вы смогли сделать, если бы заметили обойму...

И я сделал вид - будто ну совсем невинная девочка, совершенно случайно мимо проходила.

Ну давай, Стас! Давай!

Зацепись, что здесь что-то не так! Не будет же начальник просто так из себя дурочку строить?.. Ну же!!!

- Не-ет, Константин Сергеич, - Стас хитренько улыбнулся, покачал головой. - Нет. Это вы другим можете рассказывать, что принесли обойму... Обойму можно было и с аватаркой Андрюхи передать, если бы дело было только в этом... Не так ли?

Он хитро глядел на меня - подозревая в какой-то шутке. Будто бы я хотел его запутать этой обоймой...

- Ну да, конечно, - сам себе покивал Стас. - Не в пулях дело. Ваша аватарка, уж простите, Константин Сергеич, и то больше лабэ принесет, чем эти шесть патронов... Значит, не просто так вы здесь... А для того чтобы наблюдать... Наблюдать, как я буду искать какое-то другое решение...

Он выжидающе поглядел на меня, но я молчал.

- Значит, - медленнее заговорил Стас, - хотите проверить меня, как я найду оптимальное решение... И должен быть какой-то шанс, который я должен заметить и воспользоваться...

- Тепло, - сказал я.

- Ага! Значит, все-таки у меня еще остался способ набрать пятьсот лембед! Несмотря на то, что боты ментов здесь классные, и отсюда мне не вырваться. Никакого штурма не будет, конечно. Они из огнеметов расстреляют издали...

- Тепло.

- Но здесь, хотя бы, честная задачка? Все, что мне необходимо для решения, не спрятано? Никаких подземных ходов, оставшихся со времен Ивана Грозного, никаких тайников и прочего пиксельхантинга?

- Обижаете, Стасик... - я нахмурился. - Все, что вам нужно, у вас перед глазами. Надо лишь сложить все воедино...

И я скромно потупился. Себе на грудь. На рисунок, всего пятнадцать минут назад нанесенный на футболку. Как бы невзначай расправил ее, чтобы рисунок стал яснее...

- Перед глазами... - Он буравил меня взглядом, словно старался понять по выражению моего лица, в правильном ли направлении движется его мысль. Продолжил размышлять вслух: - Несколько лембед все равно не хватает... Мальчик, ваша тушка... Почти пятьсот... Еще бы одного человека... Хватило бы даже вооруженного! Если бы только не просто его убить, а сначала со вкусом распотрошить...

Он вздохнул.

- Только они ведь, - Стас махнул рукой в сторону окна, - не дадутся... Боты качественно сработаны, под настоящих профи... Это не маленький ботик, призванный давить на жалость...

Стас поглядел на мальчишку.

Мальчишка на стене закрыл глаза, словно хоть так хотел спрятаться от взгляда Стаса. По лицу мальчишки струился пот, сам он мелко-мелко дрожал. Снова открыл глаза, поглядел на меня - но я не уверен, понимает ли он хоть что-то из того, что творится вокруг него. Глаза у него были совершенно дикие.

- Все нужное - у вас перед глазами, - повторил я, будто бы невзначай. - Надо лишь заметить...

Стас уставился на меня, поморгал.

Пытаясь сообразить, с какого места мне не понравились его размышления. Где он свернул не туда. Попытался вернуться чуть назад:

- Хватило бы даже вооруженного человека, - осторожно заговорил он, словно пробовал почву. - Если бы только был шанс убить его не сразу, а...

Он осекся.

Глядя на мою футболку.

Медленно перевел взгляд на меня, и снова на мою футболку. На рисунок.

Распятие, обрамленное в слова. Над распятием: "самых любимых". Под ним: "суровее всего".

"Проверяй" пропущено, в стиле старославянской речи. Но Стас не дурак. Должен догадаться, какое словно подразумевается.

- А... - начал он, но не договорил.

Лишь глядел на меня. И теперь в его взгляде появилась *настоящая* неуверенность...

- Так церковь - не случайно...

Я тоже смотрел прямо на него. Глаза в глаза. Чуть кивнул.

- Некоторых жертв потребовать от обычного цензора я не в силах, Стас. Но тот, кто претендует на высшее руководство в Агентстве, должен помнить, ради чего все это. Это не колбасный склад. Здесь нужна преданность делу. Настоящая. Такой человек должен быть готов к самопожертвованию.

- Но... Но у меня же - фул-контакт...

На миг Стас превратился в того неуверенного щенка, каким был годы - и вечность! - тому назад, когда отказался резать игрового бота-девчонку, на миг решив, что это слишком уж похоже на реал...

- Я знаю, Стас. Но прежде, чем вы обретете право устраивать другим жестокие проверки... Чтобы требовать от других быть готовыми жертвовать ради дела - сначала ты должен доказать, что готов жертвовать *сам*...

И я грустно усмехнулся.

Уже не для Стаса. Уже не напоказ...

Стас вздохнул.

И вдруг - тряхнул головой. Его лицо окаменело.

- Ну, что ж... - Он улыбнулся, и от этой улыбки у меня мурашки по спине пошли. - Мальчик, один мужчина невооруженный, и один мужчина вооруженный... Если на полную катушку, то до пятисот лабэ должно хватить... Не так ли?

Он посмотрел на меня. Положил винтовку на пол, и в его руку снова скользнул нож - закрутился между ловкими пальцами, словно живой.

Стас двинулся ко мне...

- Мы ничего не забыли? - холодно спросил я.

Стас нахмурился, потом понял. Быстро глянул по сторонам - виден ли он сейчас сквозь окна. Шагнул в сторону, чтобы стать невидимым для снайперов, держащих окна на прицеле. Смотал с руки конец винтовки, пригнулся, и под окном, по стеночке скользнул к мальчишке.

Парень неотрывно глядел на нож в его руке, зачарованный отражением свечей... Дернулся прочь, замычал, но Стас даже не обратил внимания. Сдернул с его лица кусок скотча, державший гранату. Перерезал веревку, бегущую от кольца к люстре, и положил гранату на пол.

И медленно пошел на меня, поигрывая ножом.

Чуть улыбаясь...

- Прошу прощения, Константин Сергеич, но аватарку вашу придется попортить... Надеюсь, у вас не фул-контакт?..

Я глядел на его улыбочку, и почему-то мне показалось, что надеется он на прямо противоположное.

- К делу, Стас, - сказал я.

Он был уже в шаге от меня.

Опустился передо мной на колени, поигрывая ножом.

То ли наслаждался моментом - не каждый день приходится потрошить своего начальника! За все те разы, когда сидел в моем кабинете на краешке стула, затаив дыхание, боясь лишний раз поднять на меня глаза, а сердчишко стучало у самого горла, как у загнанной в угол мышки...

А может быть, оттягивал то, что должен был сделать потом...

Движение было быстрое, я пропустил, как он ударил меня. Лишь почувствовал удар в бок - и чертовски неприятное ощущение, словно мой бок треснул, как кусок подтаявшего фарша.

К счастью, наркотики уже действовали вовсю. Лишь тупой удар в бок. А через миг - накатила слабость. Это упало кровяное давление...

И тут нож пошел вбок. Рассекая кожу, мышцы, то, что глубже... Рассек живот от бока до бока. Моя футболка стала черной от крови - а под ней открылся зев. Огромный рот с плоскими губами. Разошелся вверх и вниз - и оттуда, словно клубок змей, полезли потроха... наружу... прямо мне на колени...

Я смотрел на этот клубок, вываливающийся мне на колени... *мои потроха*... и это не аватара...

Стас вырвал из меня нож, замахнулся для нового удара...

- Мы так и будем играть в детский сад?

Я сам поразился, как уверенно и холодно прозвучал мой голос. Будто не я это говорил, а какой-то самоуверенный тип, сидящий не здесь, с собственными потрохами на коленях, - а далеко-далеко, в совсем другом мире.

- *Стасик*, - почти нежно проговорил я. - Вы думаете, у меня так много свободного времени?..

Он вздрогнул от этого приторно нежного "Стасик", как от ледяного душа. Отпрянул от меня.

Уже не улыбался. Глядел на меня - почти испуганно.

Потом вздохнул, кивнул - и выбросил руку с ножом мне в голову.

Жик-жик-жик-жик!

Нож чиркал по моему лбу, рассекая кожу - а я даже не успел зажмуриться, так быстра была его рука.

А потом зажмуриваться было уже поздно. Стас поднялся с колен и шагнул прочь от меня, к мальчишке.

Я чувствовал, как кровь хлещет из распоротого живота. На бедра будто лилась горячая вода.

Я чуть поднял скованные руки. Не чувствуя пальцами ничего - слава богу, что наркотик так хорошо действовал! - взялся за свои потроха, похожие на клубок мокрых змей. Толкнул их обратно, чтобы не вывалились совсем. Попытался свести края разреза.

А когда поднял глаза - Стас был уже у мальчишки. Замахнулся, целя в живот - проделать то же самое, что и со мной...

Слабость была все сильнее, я проваливался в сон, в холод... Но все-таки смог позвать:

- У меня нет лишнего времени, *Стасик*... Не будем формалистами. Я и так потратил уйму времени на эту проверку...

Я не видел его лица, только спину. Стас сжался, будто ему врезали по затылку.

А потом - дернул рукой выше, и нож засверкал над лицом мальчишки, карябая его лоб.

Жик-жик-жик-жик!

Мальчишка под кляпом взвыл, со лба потекла кровь. Я понял, что было на моем лбу. Что-то вроде размашистого "зет", каким закрывают незаполненные места в бумагах. Когда всем и без того ясно, что здесь должно быть.

Мог бы сделать все, что угодно, да неохота тратить мое и ваше время...

- Пора перейти к главной части решения, - сказал я, чувствуя вкус крови во рту. Все-таки зацепил он мне легкие...

Только бы полковник выдержал и не испортил все в последний момент!

Только бы полковник не сорвался... Только не сейчас...

- И вот *здесь-то*, - жестко сказал я, - можно с чувством, с толком, с расстановкой.

Стас медленно обернулся. Ухмыльнулся - попытался. Вышла лишь беспомощная улыбка обреченного.

Мне на глаза полилась кровь, струившаяся из распоротого лба. Все вокруг подернулось, расплылось... И кровь все хлестала из живота. Тело стало тяжелое-тяжелое, голова клонилась на грудь, веки опускались...

Но я заставил себя держать взгляд Стаса. Чуть кивнул, отвечая на невысказанный вопрос:

- Да-да, Стас. Иногда мелочи решают все...

Его улыбка обреченного - вдруг переплавилась в нечто отчаянно удалое. Он хмыкнул. Лихо крутанул ножом в руке. Громко сказал:

- В конце концов, все когда-то надо попробовать, верно?

Не знаю, для кого больше. Для меня - или для себя...

- Что ж, в следующий раз трижды подумаю, стоит ли ставить боль на фул-контакт...

Он опустился на колени, положил нож перед собой. Отер руки о штаны. Задышал быстро и шумно, словно собирался надолго нырнуть под воду.

Стиснул кулаки, сглотнул - и вдруг резким движением засадил указательный палец себе в правый глаз. Застонал от боли, но упрямо колупал пальцем в глазнице, давя там, выковыривая, подцепляя...

Рычал от боли, но рвал. Глазное яблоко наконец-то выскочило - уже лопнувшее, сочащееся мутной жижей. Повисло на связке сосудов и нервов...

Стас поднял вторую руку и воткнул пальцы в левый глаз. И рвал там, выкручивал...

Уже не воя - уже орал в полный голос. Звуки бились о низкий потолок, о стены, заполнив тесную избушку. Он орал изо всех сил, уже не пытаясь сдерживаться...

Но не останавливался. Нащупал окровавленными руками нож, обмотал его рукоятку в край пиджака, чтобы не скользила. Лезвием к себе. И - пырнул себя в грудь. Несильно, но тут же потащил нож в сторону. Длинно, от плеча до живота. И еще раз, и еще, и еще...

Воя все громче, все безумнее - и все чаще и глубже бил себя ножом. По груди, по рукам, по лицу, по шее...

А я боролся с тяжестью, утягивавшей меня в холод и сон. Закрыть глаза - это так легко...

- Молодец, Стас, - пробормотал я из последних сил.

Или мне показалось, что проговорил? А губы лишь едва дрогнула?

- Молодец, Стас! - попытался крикнуть я.

Не для Стаса - едва ли он меня слышал, а даже если бы и услышал, едва ли бы понял. Для крошечного микрофона, пришпиленного с внутренней стороны футболки.

- Молодец, Стас!!!

Его вой метался по крошечной избушке, сверкали безумные глаза мальчишки на залитом кровью лице - застывшим взглядом он глядел на то, что Стас делал с собой... А я сидел на коленях, схватившись руками за края живота, откуда пытался вывалиться скользкий клубок, и старался не двигаться.

Ну где же ты, полковник! Где же ты!

Кодовое слово сказано. Теперь можно! Теперь нужно! Где же ты!!!

Кажется, снаружи зарычал мегафон, выкрикивая какую-то команду, но что - не разобрать. Стас выл - и рубил себя. Выл - и рубил...

Наконец-то его крик стал тише, движения медленнее, медленнее, медленнее...

Он скорчился на полу, уткнувшись головой в колени. Под ним расплывалась лужа крови, черная в скудном свете свечей. И весь он был в крови. Истерзанный ломоть мяса, у которого не осталось даже глаз.

Совсем затих, завалился на бок. Но еще дышал. Кровь пенилась у него на губах:

- Больно... Как больно... Господи, когда же это кончится... Где меню?.. Почему нет меню?.. Дьявол, как больно... Когда же меня выкинет в меню...

XVI

Я падал в сон, полный холода и льда...

И тут с грохотом вылетело окно.

Кто-то в тяжелом бронежилете рыбкой влетел внутрь часовни. Плюхнулся на пол, перекатился в сторону, вскочил на колено - уже выставив руку с короткоствольным автоматом, готовый стрелять...

Но стрелять было не в кого. Все уже было сделано.

Кто-то влетел в другое окно, и сразу двое вбежали в дверь.

Часовню наполнили крики, топот, запрыгали лучи фонарей, потом прямо в окно ударил свет прожекторов, ослепляя...

- Мальчишка целый. Совсем, - чей-то голос. - Так, лоб малость покарябали...

И чьи-то руки схватили меня, поднимая.

- О, господи! У него живот...

- Вон он, цензор! - голос чуть в стороне. Там, где был Стас. - Быстрее капельницы, он еще дышит! Быстрее сюда!

Я почти потерял сознание, но из последних сил цеплялся за реальность.

Еще не все кончено. Есть кое-что, что я должен сделать. Обязательно должен сделать...

- Эй! - позвал я расплывчатое лицо надо мной.

Попытался. Голос меня не слушался. Вышел сиплый выдох.

- Эй! - крикнул я.

- Он что-то пытается сказать...

- Кто?.. Он?.. Да что он...

- Эй!!!

На этот раз, кажется, я в самом деле смог выдавить какой-то звук. Лицо склонилось совсем близко.

- Не надо... - выговорил я из последних сил. - Оставьте его... Не трогайте... Дайте ему умереть. Он заслужил не знать, что он сделал. Н

Старшина СТЕПАНОВ
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

САБОТАЖ

Я не знаю, кто проектировал этот комплекс, и кто его строил. Но этот кто-то сделал все возможное, чтобы научная база на Марсе, куда я попал, напоминала подводную лодку. И без того тесные коридоры были проложены таким изощренным образом, чтобы любой проходящий по ним человек рисковал зацепиться за какую-либо часть устройств непонятного предназначения, стукнуться головой о нависающую балку, либо запутаться в силовых кабелях, проложенных в самых неожиданных местах. Мало того, кругом были разбросаны всевозможные ящики, контейнеры и бочки вперемежку с элементами скудной мебели, что превращало научный комплекс в полосу препятствий для самых пытливых и настойчивых. И уже полнейшим издевательством стало то, что кто-то решил сэкономить на освещении, и нормальным состоянием помещений стал кромешный мрак, в котором светились только контрольные индикаторы приборов да лампочки подсветки, выдавая по 10 ватт максимум. После того, как на базе началась какая-то чертовщина, и света стало еще меньше, я твердо решил убираться с Марса.

- Ну, кто так строит, ну, кто так строит, а? - зацепившись за силовой кабель, я в очередной раз чуть было не упал, успев в последний момент уцепиться за что-то. Это "что-то" шевельнулось, и из темноты вылез тип в костюме техника и, вращая безумными глазами, стал хватать меня за бронежилет, пытаясь его сорвать. Вид у него был абсолютно невменяемый и на слова он не реагировал. Пришлось отправить его ударом в репу в тот угол, из которого он выполз.

- Твою... - зацепившись за какую-то бочку, я с грохотом рухнул вниз с какой-то лестницы, рассыпая амуницию и оружие. Шлем, который пришлось надеть после того, как я пару раз стукнулся головой, проходя очередной, заставленный какими-то механизмами зал, покатился куда-то во мрак.

Кто-то громко хрюкнул, и под свет тусклой лампочки, пошатываясь от хохота, вышел пучеглазый имп, сжимая в лапах мою каску.

- Ржунимагу, - выдавил, еще раз хрюкнув, пучеглазый монстрик, напяливая шлем себе на голову.

Сказать, что я был в ярости, значит не сказать ничего. Я был в бешенстве. После того, как мне пришлось блукать в темноте, спотыкаясь, падая с лестниц и отмахиваясь от спятивших сотрудников, какая-то уродливая тварь еще смеет насмехаться надо мной?!

Тут из-за поворота вылетели, тихо подвывая, две летающие черепушки Lost Soul. Увидев меня, перестали подвывать и, издав звук, похожий на бурчание "нямням-ням", ринулись вперед. Одна черепушка слегка не рассчитала траекторию и врезалась в какое-то выступающее устройство, но вторая, разъявив пасть, летала прямо на меня. Я медленно встал и врезал прикладом BFG с такой силой, что летающая черепушка сделала несколько рикошетов от стен и, сбив с ног импа, с сильным грохотом и визгом ушла вертикально вверх в какой-то вентиляционный короб. Похоже, на импа это произвело сильное впечатление, потому что, когда я подошел к лежащему монстрику, поставил на его грудь ногу и ткнул под голову широкий ствол BFG, тот опасливо стащил с себя каску и дрожащими лапами протянул ее мне. Тут и так не маленькие глаза импа расширились, и он открыл от изумления пасть, увидев, что на внутренней стороне каски прикреплена старая фотография, где я пью пиво со стариной Шамблером. В бегающих глазенках чертяки промелькнуло уважение. В общем, я понял, что у меня в этих потемках появился союзник.

- Будешь фонариком работать - рявкнул я импу. - Да, и вот еще что. Бери-ка вот этот рюкзак с амуницией.

Имп крякнул под весом навьюченного груза и, вздохнув, потопал впереди. Дальнейшее продвижение стало гораздо легче. Монстр отлично видел в темноте, и, что немаловажно, прекрасно чувствовал поджидавших в засаде сородичей. Частенько он подкрадывался к ним сзади и, хлопая лапой по загривку, говорил: "Киса, ку-ку".

Так, даже почти никого не убив, мы добрались до приличных размеров технического зала, посреди которого примостилось громоздкое устройство. Выглядело устройство как самый заурядный телепортатор, если верить тому, как их показывают в фильмах. Я сам во всех этих научных штуковинах не разбираюсь, но с базы надо было как-то выбираться, поэтому решил рискнуть, надеясь, что телепортационный приемник находится в более приличном месте. На пульте мигала большущая кнопка с надписью "Запуск последовательности телепортации", и я вдавил ее до упора. Установка загудела, вокруг того места, куда надо было встать, задвигались сегменты конструкции. Гудение усилилось, и свет в помещении, и так донельзя тусклый, практически погас: телепортер, похоже, кушал приличное количество энергии. Когда стало совсем уж темно, я приказал импу подсветить файрболом, чтобы не грохнуться в темноте, пробираясь к капсуле. Огненный шар быстро иссяк, но я уже практически добрался до гудящей капсулы, ориентируясь по зрительной памяти и звуку работающего устройства. Только хо-

На самом деле, **Старшина СТЕПАНОВ** - псевдоним. "А то мы не догадались! - скажут читатели. - Ладно еще фамилия Степанов, но кто ж родного сына Старшиной назовет?" Первый рассказ Старшины в "Навигаторе" был опубликован в февральском номере за 1998 год. Потом были и Warrior, "Кризис", "Апокалипсис вчера", (тут мы перечисляем еще много оригинальных рассказов на игровую тематику) и "Саботаж".

тел занять место на постаменте портала, как обнаружил, что в нем уже кто-то стоит. Не успел я опешить от такого поворота дел, как со странной фигуры вдруг с визгом прыгнуло какое-то маленькое существо, пролетев в сантиметре мимо моей головы. Вслед за этим сзади завизжал имп, и я услышал, как фигура в портале сказала: "Метрокоп поганый", и что-то железное крепко стукнуло меня по башке. Если бы не каска, то мне наверняка проломили бы голову. Охнув, я осел на пол, держась одной рукой за шлем, а другой вытаскивая из рюкзака шотган. Телепортационное устройство перестало гудеть, и в зале снова стало немного светлее. В капсуле портала стоял какой-то странный субъект в оранжевом защитном костюме, сжимая монтировку, и пристально смотрел на меня из-за старомодных роговых очков.

Имп, размахивал лапами, пытаясь сбросить со своей головы маленькую зверюшку, и орал: "В Бобруйск! В Бобруйск, жывотное!"

Субъект с монтировкой оценил ситуацию и крикнул:

- Ламар, фу!

Хедкраб спрыгнул с импа и тут же забрался на плечо своему хозяину, угрожающее шевеля лапками. Незнакомец, оглядев место, в котором он оказался, задумчиво произнес "Это явно не Райвенхольм" и, протянув мне руку, представился:

- Доктор Гордон Фримен.

Оказалось, что это ученый из земной лаборатории, которого занесло через портал не в Райвенхольм, куда ему надо было попасть, чтобы выручить некую Алекс, а сюда, на марсианскую базу. Он ошибочно принял меня за какого-то "метрокопа" и искренне извинился за то, что треснул монтировкой.

К сожалению, тот портал, через который я хотел удрать, не работал: на передачу, как объяснил поколдовавший над пультом Фримен, банально не хватало электричества.

- Почему здесь так темно? - спросил Гордон. - Куда уходит вся энергия?

- Хотел бы знать, - ответил я, потирая шишки, набитые в темных коридорах.

И мы, уже втроем, двинулись дальше. Правда, имп, которого Фриман почему-то называл вортигоном, частенько озирался на хедкраба, и что-то недовольно бурчал себе под нос.

То, что от нашего нового союзника будет польза, стало ясно буквально в следующей же комнате. Я услышал стон, и во мраке на нас стали медленно выдвигаться какие-то субъекты. Направленный в темень луч фонарика выхватил человеческие фигуры, облаченные в халаты научных работников. Глубоко запавшие глаза с синяками тоскливо смотрели с тощих лиц. Они, вытянув руки и что-то бессвязно бормоча, медленно двигались к нам.

- Зомби! - вскрикнул я, вскидывая шотган.

- Подожди, не стреляй - быстро произнес Фримен, вглядываясь в мертвецки-бледные физиономии ученых. - Они не опасны.

Вдруг эти типы немножко оживились, и в их мычании можно стало разобрать фразы: "Доктор Фримен" и "Доктор, вы пришли спасти нас". Доходяги окружили Гордона и начали вяло похлопывать его по плечам, выражая радость. Да, это действительно были не зомби, а полудохлые ученые в финальной степени всех возможных вариантов истощения от нечеловеческих условий труда, в которых бедолаги были вынуждены работать. Помимо постоянных овертаймов, при которых работники умственного труда практически не спали и не ели, они трудились в сумраке слабоосвещенных комнат. Отсутствие солнца, свежего воздуха и трехразового питания превратили несчастных в подобия ходячих мертвецов. Разумеется, такая обстановка плохо сказывалась не только на физическом, но и на психическом состоянии персонала, и не удивительно, что у тех типов, что я встретил раньше, просто поехала крыша. А у некоторых от умственного перенапряжения буквально снесло голову!

Ученые рассказали, что электроэнергию забирает в огромных количествах лаборатория нультранспортировки для поддержания портала в Ад, откуда лезут всевозможные монстры. Похоже, главный электрик базы продался нечисти, так как без его ведома такое перераспределение энергии было бы невозможно. Также электроэнергия использовалась для десантирования монстров непосредственно в нужные места на базе. Момент телепортации можно сразу определить по тому, как начинает гаснуть свет, явно показывая, что электроэнергия забирается каким-то крупным потребляющим устройством.

Фримен нахмурился и немного поработал с компьютерной консолью, разбираясь в хитросплетении электросхем, выискивая способ, как взять управление электричеством на себя. Он подозвал нескольких ученых и о чем-то поговорил с ними, указывая на отображенные монитором схемы. Те обрадовано закивали, и какой-то доходяга даже поднял руку со сжатым кулаком, решительно выдохнув: "Революция!". Похоже, доктор разобрался в том, где находится главный потребитель электроэнергии и куда нам надо двигать.

Тут опять стал гаснуть свет, явно заработал какой-то телепортал, и ученые в ужасе стали прятаться в шкафы и темные ниши. Перед нами, в потоке красного свечения, материализовался здоровенный монстр метра три высотой. Он воздел лапы и набрал воздуха, чтобы издать свирепый рев, но тут прямо в его нос угодила банка с белой краской, которую Гордон запустил из своей гравитационной пушки. Рева не получилось, и монстр с большим пятном белой нитроэмали по всей морде, стал сплевывать краску, попавшую ему в пасть.

- Гламурненько, - хихикнул имп, а монстр получил в лоб еще одну банку. Теперь с синей краской, которая стала течь по уже белой морде чудовища.

- Надо же - я, ухмыляясь, покачал головой - такой большой Hell Knight и... голубой.

Ламар, который сидел по обыкновению на плече Фримена, прыгнул на зверюгу, но не смог зацепиться и пролетел куда-то в угол, опрокинув полку со строительными материалами. Здоровенный монстр отшатнулся, поскользнулся на разлитой краске и, махнув лапами в тщетной попытке найти равновесие, рухнул под наш громогласный хохот за какие-то ящики. Всхлипывая, монстр уполз куда-то во мрак, и больше мы его не видели. Правда, вскоре мы услышали вдали нечеловеческий вопль, из коридора в полном ужасе выскочил какой-то мужик с плетками вместо рук и, не обращая на нас ни малейшего внимания, проскакал дальше.

Из-за ящиков выполз, недовольно урча, Ламар, который успел уже целиком измазаться в кислотно-желтой краске, вероятно, после того, как опрокинул

стеллаж с банками в финальной точке своего неудачного прыжка на Хеллнайта. Я усмехнулся и добавил немного черной краски, превратив хедкраба в натурального покемона. Вид у Ламара стал по-настоящему устрашающий. Имп, который и так побаивался хэдкраба, теперь спрятался за мою спину и наотрез отказался идти впереди. Именно поэтому мы не смогли обнаружить засаду, которую устроили нам монстры. Как и полагалось, тусклый свет установленных ламп почти померк, и перед нами нарисовалась целая дюжина адских созданий, впереди которых, угрожающе пыхтя, выступил огромный пинки. Издав басовитый утробный рык, чудовище наклонило морду вниз, чтобы начать разбег, и... увидело раскрашенного под покемона Ламара. Кабанообразный демон оторопел, выпучил глаза и завизжал фальцетом. Ламар угрожающе заурчал и прыгнул прямо на морду чудовищу. Пинки в страхе попятился, а потом ломанулся прочь, затоптав по пути пару монстров поменьше. Остальные твари, разглядев, что так напугало пинки, сами бросились наутек. Не успел я подумать, что самый страшный монстр - это покемон, как Фримен крикнул, чтобы я срочно шел за ним. Потому что "в соседнем зале та-а-кое" и вообще "это надо видеть"...

Не удивительно, что это зрелище впечатлило даже невозмутимого ботаника Фримена. Занимая большую часть помещения и освещая стены алым, посреди огромного технического цеха возвышался Портал. Он был именно такой, каким и должен был портал в Ад. Украшенный пентаграммами и рогатыми черепами, с миллионом черных свечей, потоками стекающей крови и сетью высоковольтных кабелей, ведущих к потрескивающему неподалеку старенькому трансформатору.

- Аффтар Аццкий Сатана! - имп заворожено смотрел на бегающие по конструкции огоньки.

То, что что-то пошло не так, мы скорее почувствовали, чем увидели. По сотрясению пола и движению воздуха было понятно, что в зал из портала входит настоящий исполин. Грохотнуло еще раз, и в тусклом свете стало видно, как неспешно передвигая металлические ноги, гудя спрятанными под листами брони моторам, на площадку перед порталом ступил кибердемон.

- НЕ СМЕШНО!!!!! - жалобно запищал имп.

Я, нащупывая BFG, только и успел подумать, что эту громадину нашим "покемоном" не напугать. Удивительно, но меня совсем не волновало, что за спиной кибердемона собралась толпа посмеивающихся рогатых тварей, гораздо важнее мне показалось, что гигант как бы нехотя поднял правую руку с мортирой. Черное дуло смотрело прямо на меня.

Что-то щелкнуло. Портал в Ад покрылся рябью, на секунду на нем зажглась надпись "Переход в режим сохранения энергии", и одна за другой начали загораться лампы дневного освещения. А из-за зеленого трансформаторного блока вышел Фримен, небрежно подбрасывая на ходу предохранитель.

Портал в Ад перестал потреблять то огромное количество, которое ему требовалось, и Гордон перераспределил энергию по ее штатным потребителям. Посреди хорошо освещенного зала застыл кибердемон, который тоже запитывался от "розетки" и теперь возвышался неподвижным монументом.

Вокруг исполина, жмурясь от яркого света, боязливо жались монстры, подняв лапы кверху, показывая, что сдаются. Какодемон, у которого не было лап, чтобы их поднять, сдулся и, став не больше футбольного мяча, приземлился где-то за спинами монстров. Оказалось, что зверюги хороши были, только действуя внезапно из темных засад, а под лучами яркого освещения на открытом месте представляли довольно жалкое зрелище.

Построив всю эту боязливо озирающуюся толпу, мы отправили монстров на хозработы по расчистке завалов и наведению порядка на базе под присмотром воспрянувших ученых. Главного электрика, правда, найти не смогли. Может, улизнул в Ад через портал, пока тот еще работал. Ну, ничего, скоро сюда десант пришлют, а от спецназа UAC мало кто уходил.

Покуда мы отдыхали в местной столовой, Фримен поведал мне свою историю. Если выражаться языком нашего имповского товарища: "Раскас был жызненный". Оказалось, что за прошедшее время на Земле власть захватили коммунальные службы. Сантехники заключили договор с инопланетянам, отключили централизованную подачу горячей воды и втихаря гонят ее в другое измерение.

И знаете, что я подумал? К черту этот Ад, поеду-ка я в Райвенхольм. Заодно протестирую, нет ли у страйдеров аллергии на зеленые плазменные шарики. Мы с Фрименом проверили: БФГ отлично работает от энергетических батареек поганых метрокопов.

Иван ГОБЗЕВ

ЧАТ

От редакции и редакторов.

Признаемся самим себе: если бы не сотый номер, мы эту повесть не напечатали. Она слишком большая, слишком, даже для того, чтобы сокращать до журнального варианта или резать на несколько номеров. "Поймут ли ее наши читатели, - думали мы, - повесть-то - взрослая".

Но, в то же время, мы бы потом всю жизнь (и, возможно, даже чуть дольше) помнили, каково это: не дать ход по-настоящему сильному произведению.

Возблагодарим небеса за то, что есть сотые номера.

Иван Гобзев, преподаватель логики, философии и методологии науки в Институте бизнеса и политики, а также корреспондент ТВЦ. Отчаянно увлекается литературой и компьютерными играми, но чем больше - сказать сложно. "Чат" - его первая публикация в "Навигаторе".

Он проигрывал. “Солнце Мохиша” лишило его покоя, он похудел, осунулся от бессонных ночей и, как ему самому казалось, совсем отупел. Он продолжал играть даже на улице, когда шел на работу, но и в своем воображении все равно терпел поражение. Обнаружив, что алтарианцы снова разбили флот землян, он в бешенстве ударил по столу. Нервы в последнее время часто сдавали.

Андрей отстранился от компьютера. Подступало утро, первые лучи солнца окрасили окна дома напротив. Деревья замерли под чистым небом в ожидании дневной жары, птицы и насекомые скрылись от машин, плюющих ядовитыми испарениями. Он не умылся, не побрился, не почистил зубы, но коекак причесался. В лифте легко пахло аммиаком - это полуприличные люди пометили территорию. На улице грядущий зной уже заявил о себе спертым воздухом. Дышать было нечем, гарь и копоть тяжело проходили по трахеям. В метро симпатичные девушки иногда смотрели благосклонно, Андрей мысленно отвечал. Воображение напрасно стимулировало желание:

- Можно с вами познакомиться?

- Конечно.

- Тогда пришлите вашу фотографию.

- Как вы все надоели! Одно и то же!

- Нет-нет! Я другой.

- В чем же?

- Я хочу немедленно с вами переспать.

- Оригинал! Пошел ты...

Андрей очнулся от своих грез ровно на “Стропниках”. Он вышел из вагона и стремительно полетел вверх по эскалатору, полагая, что мысли отстанут. Но одна, самая бойкая, вдруг ворвалась в сознание:

- Куда ты? Я не закончила!

- Отвали. Я знаю. В игнор - да?

- Да-да! - радостный смех. - Пошел ты в игнор!

Другая беда, которая не давала Андрею покоя, заключалась в его способности повсюду видеть эротику. Стоило ему забыть об алтарианцах, как просыпалась жажда секса, и в каждом предмете он начинал подмечать интимные намеки. Ежедневно мечась между Чатом и “Солнцем Мохиша”, он напоминал себе сумасшедшего, но избавиться от своих увлечений не мог.

На работе Андрея встретили тепло только мужчины. Женская часть смотрела неудовлетворенно и свысока. Придурковатый распорядитель улыбался, ожидая подвоха, и нежно пожимал ему руку.

- Все готово? Работаем вместе?

- Да, если не боитесь.

- Почему это я должен боятся?

- Что не так пойдет, сразу в морду дам, - пошутил Андрей.

Распорядитель покинул его с некоторым разочарованием в безумных глазах. Долгие годы работы в Непосредственном Контакте сделали свое дело, - подумал Андрей, - хороший человек превратился в зефир. Он прошел по кабинетам и поздоровался со всеми. Эти казались нормальными, но больше, чем нужно. В последней комнате спал на клавиатуре Степан: пьяный, опухший, в чесноке, поте и пиве, и чем-то похожий на лютик. Андрей ласково потрепал его по плечу, не тревожа детский сон. Исаака, Бартоломея и Хью он миновал без рукопожатий.

Начальник, занимающий должность Основного в Непосредственном Контакте, дал ему срочное поручение. Написать три разработки за неделю не составляло труда, Андрей справился бы и за одно утро.

- Только сделай нормально, - дружелюбно напутствовал Основной. - Не левой ногой за одно утро, а нормально.

- Хорошо, хорошо, - перебивая, говорил Андрей, и смущался оттого, что перебивает. - Хорошо, хорошо.

- И помни главное, Андрей: *я тебя вижу*, - на последней фразе Основной сделал ударение и как-то особенно усмехнулся.

Вечером Андрей бежал с работы, думая о Чате. Распорядитель не хотел отпускать его, и пришлось обойтись без разрешения. Зной еще не утих, по-прежнему разливаясь кипятком по асфальту, железным люкам, и спящим в траве человекам. Солнце на много километров в округе замочило все облака, дома пожухли под его авторитетом, точно осенние листья. На дороге разлагались останки зебры. Противоположный светофор загорелся желтым. Андрей подождал, пока проедет последняя машина. Вспыхнул зеленый - доступ открыт: добро пожаловать в Чат.

- Привет, Лиса.

- Привет. Как работа?

- Никак. А ты?

- Нормально. Вчера до трех ночи сидела у... подружки. Теперь спать хочу, побыстрее бы с работы уйти.

- А давай встретимся? Если, конечно, ты хочешь.

- Давай. Где, когда?

- Где хочешь. Лучше вечером.

- Хорошо, согласна. А как я тебя узнаю?

Андрей победоносно ударил кулаком по столу и захохотал. Он не спеша закурил, глядя на мигающий вопрос Лисы. Верхушку дерева за балконом всколыхнул порыв ветра, невозможный в такую жару. Послышался шелест - тихий шепот в самое ухо Андрея. Он торопливо отмахнулся: “Только не сейчас, когда мне вдруг так повезло”. Ветер стих, снова уступив жаре.

Андрей ждал Лису у выхода из “Базельской”. Она уже пришла, и внимательно рассматривала прохожих. Красивая, с пышными волосами и большим задом - гораздо лучше, чем на фотографии. Андрей хотел, чтобы она сама обнаружила его.

- Ты - Колька?

- Нет... Я - Андрей.

- Ой, извини! Совсем запуталась.

- А ты - Лиса.

- Да. Ну, чего?

- Чего?

- Не знаю чего. Ты же хотел встретиться.

- Ах, да...

- Как ты там писал? Целоваться, обниматься, заниматься любовью, - она шутливо подмигнула левым глазом. Правый заплыл огромным бельмом и вообще не двигался.

В кафе разговор пошел легко. Лиса много смеялась шуткам Андрея. Он размахивал руками, постоянно курил и часто бегал в туалет избавляться от чая. В кино они оказались вечером. Непонятный фильм отвлекал Андрея от эротического настроя, наполняя зал мощными звуками и красками. На лице Лисы отражались тайны морских глубин, героические поступки и трагическая любовь. Она хохотала в экран, холодная к его ласкам. Посидев для приличия спокойно, он забрал свои руки и вышел в фойе. Взяв в баре “Хаберса” с баэлевой крышкой, он опустился в удобное кресло и закурил. “Хаберс” привычно обжег горло жгучей прохладой, Андрей крякнул и потряс головой. Заглянув внутрь баэлевой крышки, обнаружил изображение урагана на фоне осеннего заката.

- Ага! - обрадовался он, - сегодня мне повезет. Эх, Лиса, Лиса.

В последнее время ему попадались только крышки с палящим солнцем в безветренной пустыне, а это означало вернейший провал всех планов. Фильм благополучно кончился, и в фойе, светлым бельмом выделяясь среди других зрителей, появилась Лиса.

- Ты куда пропал?

- Пошел в туалет. Ты же не хотела обниматься.

- Я ведь тебе уже объясняла, еще в Чате! Мне нравится один молодой человек, которого я люблю.

- А он? - развеселился Андрей - она же не знала про ветер и осенний закат!

- Хватит об этом. Поехали по домам.

У своего подъезда она твердо распрощалась с Андреем. Он не смутился и четыре часа простоял на улице, гадая, где могут быть ее окна. Выпал сильный дождь и резко похолодало; чтобы согреться, он опустошил еще несколько "Хаберсов" с самыми разными крышками и выкурил две пачки сигарет. Под утро, трижды покорив мшистые взгорья и напрасно предприняв некоторые другие маршруты, он распрощался с удивленной Лисой. Довольный, Андрей возвращался домой ранним метро. Лиса понравилась ему, впервые за долгое время он не испытывал отчуждения по отношению к женщине. Вдруг вспомнив о крышке от "Хаберса", он посмотрел в ее нутро. Что-то пошло не так. Палящее солнце неприятно жгло глаза.

Андрей не выспался. У входа в Главный корпус курили Исаак, Бартоломей и Хью.

- Тебя искал Распорядитель! И все остальные тоже!

- Ругались? - спросил Андрей.

- Еще как! - обрадованно сказали они.

Он сразу прошел к Степану, чудесному, как незабудка, и поздоровался. Степан полунамеком предложил выпить, Андрей вежливо отказался. Никому больше не подавая руки, он сел за свой стол. В комнатах было пусто. Тени от компьютеров нежно сплетались прямо на полу, спутанные провода чуть-чуть дрожали. Он испытал прилив волнения, и поспешил нажать кнопку на системном блоке.

- Привет, Сучка.

- Привет. Чего надо?

- Встретиться.

- А у тебя денег хватит?

- У меня их полно! - соврал Андрей.

- Гонишь, киска! - не поверила Сучка.

- Сама - киска.

- У меня и без тебя мужиков хватает.

Андрей задумался о своих преимуществах пред другими мужиками, и не нашел их.

- Я красив, умен и строен. Что тебе нужно для хорошей встречи? Еще я неутомим, весел и... вообще.

- Надоел. Ты в игноре.

Значит, Сучка отключила Андрея и больше не получала его посланий. Андрей выключил компьютер. В автомате он взял "Хаберс". Морские волны тихо плескались в баэле, ни сильного ветра, ни полного штиля - в общем, неопределенность. Он пошел курить.

- Где был? - Распорядитель появился внезапно. - Ты подставил меня! - Он едва не плакал, обида расщепила трещинами его пожилое лицо. Андрей мягко улыбнулся ему и похлопал по плечу.

- Вот вы где! - закричала Главный Распорядитель, вбегая под руку со своей подругой Хрозой. - Быстро все за работу, свиньи.

- Да пошла ты, - возразил Андрей.

Главная быстро размахнулась и залепила ему пощечину:

- Никакого уважения к начальству!

Андрей, не замахиваясь, легко тюкнул ее кулаком.

- Ты женщину бьешь, скотина? - рассвирепела Хроза.

- Замолчи, а то язык вырву, - сказал Андрей, и зачем-то добавил, - тысяча чертей!

- Попробуй, - пятясь, ответила Хроза.

Андрей сделал вид, что хочет ухватить ее остренький язычок, но она увернулась и побежала вслед подруге. Он с замиранием сердца смотрел на ее фигурку, сожалея о своих словах.

- Пипец тебе, - заметил проходивший мимо Степан. - Давай налью.

Из глаз Распорядителя, словно из глубокого колодца, тайком выглядывали благодарность и уважение. Исаак, Бартоломей и Хью смеялись:

- Теперь тебя уволят, Андрюшка.

Вечером он снова вошел в Чат. Неприятные события этого дня беспокоили Андрея, настроение было вялое. Чтобы поднять его, он отыскал в глубинах Сети розовое поле Лисы.

- Привет! Приезжай ко мне немедленно.

- Не могу.

- Почему? Не хочешь?

- Я же говорила тебе, у меня есть парень. Я люблю его и у нас все хорошо.

Андрей завис над клавиатурой, не зная, что делать дальше. Слезы внезапно заполнили роговицы, и он горько зарыдал. Сквозь мутную пелену розовел фон монитора - Лиса что-то писала. Андрей плакал и плакал, и сам не мог понять, отчего он плачет, но остановиться не мог. Наконец, он собрался с мыслями, и осушил глаза. В комнате полностью стемнело. На столе блестела одинокая кружка с остатками кофе, попахивали холодные бычки из пепельницы. Безучастный ветер больше не щекотал листья. Лисы в Чате уже не было.

- Что же такое! - стремительно напечатал он. - Почему мне так не везет! Впервые я встретил хорошую девушку, с которой и спать и говорить приятно, и на утро не чувствуешь отчуждения, такого, что хочется забыть проклятую ночь и бежать прямо из постели куда глаза глядят, а, наоборот, думаешь как бы побыть с ней подольше, лишь бы не прогоняла, потому что вдруг она, а вовсе не я, испытывает это отчуждение, мечтая побыстрее уйти? Жаль, что я не понравился тебе, потому как мне - ты очень.

Андрей отправил послание и немедленно пожалел об этом.

- Пойми, Лиса! - снова вступил он. - Ты мне необыкновенно понравилась. Не знаю почему. Просто ты очень красивая, умная и необычная женщина.

Солгав, Андрей с легким сердцем выключил компьютер. И опять заплакал. До зари он бороздил Чат в поисках Лисы, то включая компьютер, то выключая его. Доверив доброй подушке свои слезы и стоны, Андрей засыпал ранним утром. Одеяло закрыло его с головой, но долго еще доносился тихий вой, пока не сменился свирепой грозой.

- Какое трогательное бельмо... - шептал Андрей в полусне.

А небо сворачивалось свитком, краями собирая горизонт, как ложка молочную пену, багровый зев глотал деревья и дома, с диким воплем поливая землю живительной мочой. Ливень нарастал мощными волнами, сквозь череду которых проносились ослепительные стрелы молний и подбивали все, что хорошо стоит. Бабах-бах-бах - страшно ревел гром, срывая перепуганные листочки, а озверевший ветер ворвался в сонную комнату и закричал не своим голосом в самое ухо Андрея. Но тот спал крепко и ничего не слышал.

По телевизору шла старая реклама Клиники Нормальных Людей. "КНЛ" - вспыхнул в который раз экран огромными буквами. В промежутке между вспышками возникали краткие видения разбросанных книг, бутылок, грязной кухни, желтых пальцев с обгрызенными ногтями и развратные интимные сцены. "Тебе это не нужно!" - доверительно сказал телевизор. - "Стань нормальным человеком в КНЛ!" Андрей поднялся с кровати, растрепанной интимным гостем - ураганом. В этой рекламе ему больше всего нравились финальные порнографические кадры.

- Еще как нужно, - сказал он.

Давняя знакомая на удивление легко согласилась встретиться. Они не виделись с тех пор, как Андрей, не стерпев обиды, плюнул ей в лицо. Он ждал Милену у выхода со станции "Чайхана". Погода была пасмурной и отчасти дождливой, об утреннем буйстве стихий можно было догадаться по разбитым деревьям и слепым окнам. Милена при-

шла вовремя. Удивительно, но она помолодела на несколько лет за время их разлуки. Андрей, напротив, чувствовал себя сильно постаревшим.

- Привет, - выдал он заготовленную фразу, - ты отлично выглядишь.

- Куда пойдем? - хихикнула Милена.

- Куда-нибудь.

- Ты все такой же придурок?

- Еще хуже, - Андрей с тоской заметил пучок черных волос в ее носу - это могло повлиять на дальнейший ход событий.

- Ты же меня пригласил. Говори - куда пойдем?

- Ну... Куда-нибудь.

- Идиот, - подумала Милена, - но милый.

- Сука, - подумал Андрей, закуривая, - и дура.

Они помолчали.

- Может, в "Чайхану"? - сдалась Милена.

- Как угодно.

В чайной бурлил кипяток, заволакивая небольшое помещение паром, пахло ароматными заварками и кальяном. Мальчики и полуголые девушки в халатах и чалмах сновали у столиков. Андрей с Миленой ограничились чаем "Подъем в пять ноль-ноль". На десерт взяли сладких травяных лепешек в бараньем жире и тортик. Андрей хотел "Хаберса", но человек в чалме сказал, что "здесь дерьма не подают". Пока некто невидимый в тумане делал им массаж ступней, они вели непринужденную беседу о пустяках, словно только вчера расстались большими друзьями.

- Был случай, - под воздействием лепешек Андрей потерял стыд и совесть, поэтому говорил откровенно. - Какое-то наваждение. Я изнасиловал двоих.

- Да? Как интересно! - сказала Милена, кушая тортик. - И кто они были?

- Люди, естественно.

- Как же ты справился с двоими?

- Элементарно. Повалил в траву, и справился.

- Бедные! Представляю: гуляют парень с девушкой, а тут ты - ррраз! Я еще понимаю - девушка, но - парень! Не ожидала от тебя, Андрей. Ты гуманист.

- Ты не поняла. Они обе были девушками, и случились эти два наваждения в разное время. Одна была не против, другая против. Все произошло стремительно и внезапно, как гроза на июньской жаре... Наваждение какое-то, - Андрей, недоумевая, обхватил руками голову.

После "Подъема в пять ноль-ноль" последовал редкий сорт "Работа с девяти до восемнадцати". Массаж незаметно окончился. Подобрав ногу, Андрей обнаружил аккуратный педикюр, ногти были острижены, чистая кожа розовела. Постиранные носки висели на перекладине стола. Он задумался: снимали ли колготки с Милены, и если да, то кто это делал?

- Сволочи! - нахмурилась она. - Надо же?

- Что случилось? - в тумане проявилась большая рожа официанта.

- Почему пятки пемзой не обработали?

Андрей почувствовал внезапный позыв тошноты.

- Поправим, - улыбнулся человек. - Мальчика, девочку не желаем?

- Пошел вон!

Второй чайник почти опустел. Как и полагается, этот сорт вызвал сильное утомление ума.

- Возьмем "В тренажерном зале"? - предложил Андрей.

- Не знаю, - зевнула Милена. - Честно говоря, я уже напилась. Да и вспотеем к тому же. Пойдем отсюда!

И на улице был туман. Близлежащая Москва-река затопила все едким запахом водорослей, плотвы и канализационных стоков, но он был ностальгически приятен носу Андрея. Детство, и дорогая памяти Плотина нахлынули на него потоком полузабытых переживаний. Он хотел немедленно распрощаться с такой земной Миленой, у которой всего и есть в ноздрях, что волосы, а на уме - необработанные пятки.

- Знаешь, что... - высокомерно начал он.

- Ты, верно, хочешь меня проводить, но, как всегда, стесняешься?

- Именно так. Хочу.

В особняке Милены, красивом, но чужом, все дорогое и хорошее было забыто. Поздняя сирень в сыром саду за лоджией звала Андрея прочь из дома, помахивая на ветру сочными кистями.

- Может, я пойду? - с тоской спросил Андрей.

- Спешить некуда, сперва отобедаем, - отвечала Милена, ласково выглядывая из постели.

Она накинула халат, и велела сервировать стол. Огромное окно в роскошных шторах естественно освещало залу, и ясно было, что электричество здесь неуместно. Они сидели молча и ели, позвякивая столовыми приборами. Андрей откупорил бутылку, и наполнил свой бокал "Хаберсом". На крышку он даже не взглянул.

- Слушай, Милена, а ты бы хотела стать нормальным человеком в КНЛ?

Было видно, что она смутилась:

- Со мной что-то не так?

- Да нет, просто годы идут... Возраст...

- Привет. Ты еще не передумала?

- Нет, - ответила Лиса.

- Я что-то не так сделал?

- Я же тебе объясняла. У меня есть парень. Ты замечательный, с тобой мне было очень хорошо. Не обижайся, ведь я не бросала тебя.

- Наверняка твой парень - дебил.

Он отключился от Сети, и глотнул "Хаберса". Почему-то звезды не складывались в нужную фигуру, упорно отвергая его планы. Он набрал номер Милены.

- Привет! Ты не скажешь, что нарисовано на баэлевой крыше, которую я у тебя оставил?

- Иди к черту.

В трубке послышались короткие гудки, зазвучавшие куда более далеким посланием, чем просто - "к черту".

- Наверное, там палящее солнце, если не черный квадрат, - подумал Андрей.

Побродив по комнате, Андрей сочинил короткое стихотворение и отправил его Милене. Рожденные мгновенным творческим азартом рифмы "скука" "сука" и "взял" "шваль" показались ему восхитительными. Ответная реакция Милены была настолько резкой, что он, покраснев, погасил монитор.

Основной сидел за столом и одним пальцем нажимал кнопки. С лукавой насмешкой он посмотрел на робеющего Андрея. В углу притаился испуганный Распорядитель.

- Ну, что там у вас? - спросил Основной. - Драки, оторванные языки, дела под юбкой?

- Да что вы...

- Чтоб в последний раз, Андрей, в последний раз. Ты меня знаешь. Верно, Распорядитель хренов?

Распорядитель отвел глаза.

Андрей вышел из комнаты. Снаружи прохаживался Степан и напевал песни. Коллеги с отвращением улыбались ему, Исаак, Бартоломей и Хью делали за его спиной неприличные жесты. Степан радостно приветствовал Андрея крепким рукопожатием. Следом появился Распорядитель с мокрыми суетливыми глазами.

- Все понял, Андрей? - сказал он. - А то совсем уж обнаглел.

- Пошел к черту, - ответил Андрей, обнимая Степана.

Степан гладил его лопатки и ворковал в ухо Rammstein. Распорядитель хлопнул дверью. Хроза исподлобья смотрела на Андрея, нарочно играя с губами язычком. "Я б тебя обнял и поцеловал, и погладил", - с нежностью подумал он. Культивируя в мозгу эту мысль, он

побежал в автомат за “Хаберсом”. Отпив ритуальный глоток, он впился глазами в крышку. На первый взгляд буря катилась по водной глади, но непонятный туман портил все дело, размывая общий вид. Андрей не знал, хорошо это или плохо, ясно было только, что у производителей “Хаберса” появилась мода на импрессионистов.

- Андрей! - выскочила в коридор Хроза. - Помогай накрывать! День рождения у Главной! - она даже улыбнулась ему вполне дружелюбно, и он решил, что крышка сулила удачу.

Стол уже ломился от напитков и различных нарезок мясного типа. Андрей, откупорив одну бутылку, просочился к серому окну, за которым определенно начиналась осень. Затяжной дождь хлестал по черной улице, щекоча загривки прохожим, которые бежали куда-то с поднятыми над головами руками. Из-за тумана земля была не в фокусе, отчего казалось, что в лужах разыгрался шторм - как на море. “Знакомая картина”, - подумал Андрей. Он заглянул в баэлевую крышку и обнаружил полное совпадение. Ставни распахнулись, и сырой ветер ворвался ему в рот откровенным жадным поцелуем. Хроза, смеясь, обняла его за талию - как будто просто так. Она шутила с Главным Распорядителем - довольной именинницей. Андрей замер под ее тоненькой ручкой, словно не замечая призыва Степана выпить с ним за то, чтобы все.

- Я не пью, ты же знаешь, - уклончиво шептал он, стараясь не спугнуть змейку на поясе.

Хмельной Основной стоял с Распорядителем, и изредка бросал ревнивые взоры на застывшего Андрея.

- Учись, старик, у Главной, - говорил Основной, кивая на именинницу, - может тоже станешь таким. - Иди сюда, Хроза, выпей со мной.

Она послушно, даже охотно оставила Андрея, и прижалась к властному плечу Основного. Андрей не понимал, зачем он медлил с Хрозой, почему не предпринял каких-нибудь решительных действий. Невыносимо было наблюдать, как пьяно и покорно она слушает жуткие остроты начальника. Туман за окном рассеялся, обнаружив обыкновенные грязные лужи, и только сумасшедший мог угадать в них волнение моря.

Ненужную крышку Андрей выбросил в мусорный бак на станции “Уд Ставгорина”. Пока он ехал, наступила ночь, а дождь по-прежнему лил с невидимого неба.

- Привет, Дрюшка!
- Привет, ты кто?
- Юзька. Юзечка.
- Хм... Это от английского “use”? Пользовать, в смысле?
- Какой ты пошляк, Дрюшечка! Мы даже не знакомы.

Андрей взглянул на ее фото:

- И не нужно. Пока.

Ни Лисы, ни, на худой конец, Сучки в Чате почему-то не оказалось. Видимо, им тоже всего хватало, один Андрей остался не у дел. А пора было идти на работу.

Он спешил. Он выбежал из дома небритый, непричесанный и в грязных ботинках. Уже на улице он заметил, что его модные когда-то штаны порвались вдоль карманов. В прорехах светилась белая кожа - в общем, привлекательно, но не для работы. Ему казалось, что у него очень болезненный и заброшенный вид, потому что прохожие глядели на него с легким удивлением. На красивых девушек он старался не смотреть, опустив глаза к асфальту. Кое-как он просочился в метро, протащился по ступенькам и занял среднее сиденье в пустом вагоне, подальше от бомжовских мест.

А злые, но продвинутые алтарианцы уже поджидали его. Флотилия земных крейсеров, блистая стальными боками, быстро приближалась к враждебной системе. Зеленое солнце Мохиша яростно полыхало впереди, смутно напоминая что-то баэлевое. Андрей закурил у себя в рубке, пока никто не видел, и по привычке нацарапал слово на иллюминаторе. Алтарианцы были готовы к атаке, он знал это: десятки проворных фрегатов и могучих бэтлшипов покидали сейчас ангары, чтобы разбить его жалкий флот - последнюю надежду человечества. Что может дюжина крейсеров, пусть и прокачанных, против технического и количественного превосходства противника? Ничего, - ответит всякий стратег, а Андрей, хотя и был последней надеждой, стратегом считал себя весьма посредственным. Тем не менее, он был готов, и когда первые фрегаты, как муравьи, засуетились на зелени Мохиша, крейсера землян встретили их мощным залпом. Нескольких врагов удалось вынести, но другие, вместе со вновь прибывшими бэтлшипами, уже сами выносили землян. Исход боя был ясен - за пару минут от земного флота сохранился только флагман, раскаленный и с пробоиной в борту. Снаряд разорвался прямо на гордом лозунге жителей Земли: “Геи - вперед!” Капитан выпрямился в рубке - под всполохи взрывов, предсмертное дрожание флагмана и грохот близких канонад. Будь у него время, он бы еще нашел симпатичную помощницу пилота и назло алтарианцам сделал бы с ней кое-что напоследок, но времени не оставалось. Треща и визжа, флагман разваливался на куски, вместе с последней надеждой обреченного человечества - Андреем. Он вышел на многолюдном “Вокзале влюбленных” и пересел в микроавтобус. Неуклюжие тетки с тележками грубо пихались, перелезая через него. Согнувшись кренделем, он прижался к задней стенке, обхватил руками рюкзак, и уставился в пыльное окно. “...”, - конечно же, было написано на стекле. За потеющей надписью на дороге виднелся старый обшарпанный бомж. Уткнувшись лицом в асфальт и сложив ноги крестиком, он как будто с уютом спал. Едва ли не по нему проходили машины и толпы из троллейбусов, но он не шевелился. Потом микроавтобус двинулся, и Андрей потерял бомжа из вида. “Вокзал влюбленных” исчез за деревьями, и он перевел взгляд в салон, забитый погибшими людьми.

- А, Андрей! - закричали Исаак, Бартоломей и Хью, - завидев его неухоженную фигуру. - Ты еще не знаешь, у нас новый зам Основного?

- Нет, не знаю.

- Ну конечно! Ты бы еще ночью пришел! - съязвил Хью.

- Он лысый, здоровый и смеется, как Фантомас, - сказал Бартоломей, - Совершенный идиот.

Андрей направился в офис. Все уже собрались - он опоздал. У окна, спиной к коллегам, стоял Бэтман без ушей - новый Зам. Широко расставив ноги, он возвышался над подоконником, темный и кряжистый.

- Хай, Андреич. Ты опоздал. Заходи, - сказал он басом.

Андрей вжался в вешалку, и как удачно - прямо в душистое пальто Хрозы. На стуле под Замом он заметил печального Основного, грызущего ногти.

- Ну, вот и все. Теперь будет так, - сказал Зам.

- Да, - слабо улыбаясь, вставил Основной, - все сказано правильно. Мы с вами уже обсуждали это. Вопросы есть?

- Да, у меня, - сказала Хроза. - Я не взяла две последних разработки Андрея. Они очень плохо сделаны.

Вмиг аромат душистого тела Хрозы стал ядовитым и чужим. Андрей вынырнул из лживых запахов пальто, и встал прямо, опираясь только на себя.

- А голос-то, боже мой, голос-то у него никуда не годится, - добавил кто-то.

- Да, ты, Андрей, работаешь неровно! - Основной поднялся со стула. - У тебя есть проблемы. Не

знаю, сможешь ли ты и дальше быть с нами.

Хроза не смотрела на Андрея.

- По-моему, - после долгой паузы пробасил Зам, - все разработки нужно брать, какие бы они не были. У нас в каждом разе их не хватает.

- Но не дерьмо же разное! - усмехнулась Главный Распорядитель.

- Я все сказал, - произнес Зам, - а кто станет спорить, тому могу и язык вырвать.

Шум, крики и пьянка какого-то торжества не помешали Андрею проникнуть в Чат. Он скромно присел за компьютер у окна, подальше от общего стола. Здесь еще оставался запах бычьего пота и духов Зама, - казалось, он стоит за спиной у Андрея и подглядывает.

- Привет, Юзя.

- Ой, привет, Дрюшечка! Как мне нравится твое имя - Дрюша!

Андрей закрыл ее желтое окно, и подключился к развратно-красной Сучке. Она ответила, и он понял, что история с игнором была обманом.

- Привет. Соскучился уже, маленький?

- Да, очень. Хочется любви, ласки и дрожи.

- Приезжай к нам.

Андрей схватил сигарету и побежал по коридору на лестничную площадку, мимо икающего Степана, веселых Исаака, Бартоломея и Хью, и печального Распорядителя. Закурив, он мысленно отпраздновал свою победу.

- Я знал, что так и будет! - сказал он. - Сегодня, слава "Хаберсу", я ее отымею.

- Удачи, Андрюша, - по лестнице поднималась Хроза. - Не подкачай.

Пока Андрей открывал рот и подыскивал слова в свое оправдание, Хроза уже упорхнула за дверь. Кто-то взял его за плечо.

- Завтра на работу не опаздывай, с замужними женщинами не путайся, - сказал Зам, когда Андрей обернулся, - и, вообще, возьми себя в руки.

- В смысле? - улыбнулся Андрей.

- Кроме похоти, грязи и пошлости есть в этом мире многое еще, мой мальчик...

- И что же это?

- Что? Сложный вопрос... В свое время я расскажу тебе об этом в КНЛ. Кстати, есть дело, - Зам сделал вид, что вспомнил нечто важное. - В ноль-ноль пятнадцать встреть на Кузанском посыльного. Только осторожнее - он не совсем нормальный.

До "Ласковой" добираться пришлось долго. Лишь в девять вечера, с последним боем часов, Андрей позвонил в заветную дверь. Вместо номера квартиры была гравюра, изображающая борзую. Рюкзак ломился от "Хаберса" с баэлевыми крышками, карманы распирали сигареты и презервативы. Дверь открыла невысокая полная блондинка с щенячьим взглядом - Сучка.

- Заходи.

- Ты отлично выглядишь! - не удержался Андрей.

- Ой... - чуть устало протянула она. - Может обойдемся без этих... Без этой...

Она ласково посмотрела на него, а он подумал о ее прекрасном голосе, как нельзя уместным в таких делах. В большой комнате было светло и просторно. Диван, пара кресел, маленький столик посередине и холсты на стенах составляли весь интерьер.

- Кстати, - вспомнил Андрей, - ты написала "приезжай к нам". Кто еще?

- Мой муж. Он сейчас подойдет.

Вечерело. Легкий тюль создавал эффект тумана за окном, золотая облупленная луна освещала комнату и два сплетенных на диване тела.

- Мне так никогда раньше не нравилось. А ты вдруг сделал - и так здорово!

- Да, я знаю.

Андрей отхлебнул "Хаберса" и снова закурил.

- Ты много пьешь кофе и куришь, - сказала Сучка.

- А ты много ..., - Андрей подумал секунду, и продолжил, - но, говорят, это полезно.

- Да уж полезно! Когда еще и муж, и друзья и работа!

- Она еще и учится, - сказал муж, заходя в комнату.

- М-м-м, - промычал Андрей. - Понятно. Ну и сколько тебе стукнуло?

Сучка промолчала. Муж улыбнулся и вышел за дверь. Андрей почувствовал себя на удивление уверено. Сучка была покорна и податлива. Она наклонилась к нему, он нежно ее принял. Куда-то отъехал столик и посыпались на пол пустые бутылки "Хаберса", барабаня, как начинающийся дождь. Неторопливые ласки все более разгоняли кровь, провоцируя сокровенные поступки и слова.

- Назови меня шлюхой, сволочью! - шептала Сучка, глядя в глаза Андрею.

Непривычный к такому обращению, он старался не смотреть на нее.

- Ну, давай, давай, скажи же...

Андрей затосковал и подумал о пачке сигарет на столике.

- Я такая шлюха, сволочь! Какая же я сука... - шипела она.

- Ты сука, - нерешительно согласился он.

- Ты и сам порядочная сука, - ответила Сучка.

Андрей покидал ее поздно ночью. Ветер, что крепчал с самого утра, толкал его в спину, баэлевые полосы на полуночном небе внушали спокойствие и уверенность в завтрашнем дне. "Есть многое еще в этом мире..." - вспомнил он слова Зама, и задумался. Он и сам чувствовал, что есть, да вот только что? "Нет, пожалуй, нет ничего", - подумал Андрей, и глубоко вдохнул прохладу ночного воздуха.

Покой и удовлетворение быстро прошли, сменившись обычной неуверенностью. Андрей сомневался в своих победах и в самом себе, изменчивом, как погода. В раздумьях, но без единой четкой мысли в голове, он добрел до станции "Пилата" на Кузанском вокзале. До встречи с "ненормальным" посыльным еще оставалось полчаса, и он решил скоротать время в вокзальном кафе с ностальгической вывеской: "Друг Горацио". Кафе оказалось очень убогим и жалким, и было в нем нечто венерическое. Холодные позавчерашние блюда, не раз тронутые продавщицей, не привлекали Андрея, и он взял стаканчик отвратительного кофе, потому что от "Хаберса" его уже слегка подташнивало. В углу кафе, за смежными столиками сидели две бандитские компании самого последнего разбора. За левым расположились трое молодых мужчин: один из них выглядел несчастным и больным, другой был беззаботен и красив, третий выделялся обычной преступной тыквой с короткой стрижкой. За правым - ужасные проститутки и сутенер в обнимку с наиболее привлекательной из них. Все они были очень пьяны, и тянулись друг к другу, как дети. В этих рожах Андрей вдруг разглядел столько человеческого, сколько не видел вот уже много лет.

- Разливайте, разливайте, - торопил товарищей больной.

Каждая новая рюмка магическим образом преображала его лик, превращая из обычного бандита в святого.

- Молодой человек! - обратилась к нему полная девушка за соседним столиком. - А давайте выпьем? Если не брезгуете?

- Отчего же брезгую? С прекрасной женщиной - с удовольствием, - ответил больной.

- Тогда позвольте я к вам? - и девушка, легкомысленно задирая ноги над стульями, подошла к нему. - Надеюсь, ваши друзья не против?

Они чокнулись и выпили до дна.

- А куда вы направляетесь, если не секрет? - спросила она.

- Еду в госпиталь, умирать. А друзья провожают.

- Бедный! Болеешь?

- А разве по мне не видно?

Девушка пристально вгляделась в мученические черты его лица и признала:

- Видно. Ты на мощи похож... Я как-то в Посад ездила, так вот там мощи были - прямо вылитый ты.

- Кстати, к разговору о религии: никак не могу понять, почему их называют мощами. Это скорее немощи. Выпьем за вас, - предложил он.

- Хорошо, - пошатнувшись, согласилась она, - если только ваши друзья не брезгуют.

Друзья безразлично повели плечами, продолжая жевать.

- Впрочем, - сказала она, - что мной брезговать? Как сказано: не суди, и не судим будешь.

- У меня по этому вопросу несколько иная позиция, - выпив, возразил больной, и от количества выпитого так опечалился, что стал напоминать Иисуса.

Апостолы рядом с ним оторвались от еды и вопрошающе поглядели на девушку:

- Ты чего, тварь!?

- Ой, пойду пописаю! - девушка поставила стаканчик на стол и убежала.

- Напрасно вы так. Не спешите кидать камни, - сказал больной апостолам. - Давайте выпьем все, и вы там за столом, ребята! В последний раз - ведь еду в госпиталь, умирать!

За соседним столиком сутенер оторвался от проститутки и тоже встал. Его качало, но девушка внизу поддерживала хозяина, чем могла.

- Давай выпьем! - он схватил пластмассовый стаканчик и сжал до трещин. - Выпьем за тебя! Чтобы ты вернулся, и тогда я учиню тебе такие ласки, хоть мы и незнакомы, что мало тебе не покажется!

Он выпил и вдруг почернел, как грозовая туча. Темными глазами посмотрел он куда-то вглубь, и надо же - именно в этой самой глуби оказался Андрей.

- А ты!? - страшно закричал он. - Ты что здесь делаешь, бродяга!?

Андрей растерялся, и почему-то решил, что сейчас его будут бить. Он тихо извинился, встал и вышел из кафе. К счастью, никто не преследовал его. Вскоре готические развалины вокзала остались позади. "Почему бродяга?" - думал он, направляясь к станции метро. Его угнетало чувство несмываемого позора, которое наверняка было незнакомо этим бандитам.

- Сучка, привет.

Как всегда, неизвестно уж зачем, она была там, в зеленой вселенной Чата.

- Привет, киска. Не терпится?

- Да. Понимаешь... Есть многое в этом мире... Такого, что я и думать об этом не хочу. Давай лучше встретимся.

- Нет.

- Почему нет?

- Потому что нет.

- Я тебя обидел чем-нибудь?

- Нет, ты просто странный какой-то. Ты внушаешь опасения. Это было ошибкой.

Андрей вдруг рассвирепел. В правой части монитора вспыхнул розовый ник Лисы, трижды подмигнул и замер в ожидании собеседников. За долю секунды он убрал Сучку мышью, и пришел к Лисе, полный надежд и твердых намерений:

- Привет.

- Ой, извини, я убегаю. Потом поговорим.

- Да ты только что пришла!

- Пока-пока!!!

Ее ник тотчас погас. Оставалась бледно-зеленая Юзя со своими глупыми, но добрыми фразами. Разговор пошел легко, о любви и искусстве, но и житейская сторона, со всей своей обыденностью, не была оставлена в стороне. Никто из них не скучал. На фразе Андрея "а может быть нам..." внезапно отрубилась связь и зазвонил телефон.

- Ты где, твою мать! - хрипло визжал Распорядитель. - Тебя все здесь ищут уже два часа! И дозвониться нельзя!

- Так я же по поручению Зама был на Кузанском, там ждать пришлось... Долго, - только сейчас он понял, что так и не встретил посыльного.

- Быстро сюда, - не слушал Распорядитель, - молокосос!

Без сомнения, Юзька вернулась бы в Чат. Но Андрей не хотел рисковать и быстро надел все, что полагалось надеть. Угасая, телевизор все еще светился большими буквами: "КНЛ - приходи к нам".

Коллеги, Распорядитель и Степан, розовый, как майская луна, собрались в баре.

- Ах, ты! - закричал Распорядитель, едва завидев Андрея. - И третья твоя разработка провалилась! Доигрался!

Андрей взял "Хаберса" и сел на свободное место напротив Степана.

- Вот как! - удивился он. - И кто же ее не взял?

- А ты догадайся? Кто твоя любимая, а?

- Хроза опять? - спокойно спросил Андрей.

- Набей ей рожу, советую, как друг, - сказал Степан, глотая триста граммов.

Коллеги презрительно хмыкнули в его сторону.

- Ну? - наклонился к Андрею Распорядитель. - Ну? Что делать будем?

"Какой он старый, и лысый, и жалкий, как раздавленный опарыш, а из испуганных глаз сочится вода", - подумал Андрей. Он не удивился бы, спустись сейчас Распорядитель на пол и уползи сороконожкой.

- Да по фигу мне, - сказал Андрей. - Плевал я на эти разработки. Непонятно только, чего это Хроза взбесилась.

Выходя из бара, он заметил в конце коридора знакомую женскую фигуру. Сверкнув на мгновение белым глазом, она скрылась за поворотом.

Он побежал следом:

- Лиса!!! Лиса!!!

Но ее уже нигде не было видно. Андрей судорожно порылся во всех своих рваных карманах, пока не нашел крышку от последнего "Хаберса". На внутренней стороне плотными рядами выступали баэлевые бэтлшипы алтарианцев.

Андрей обдумывал свой проигрыш в удобном кресле в кабинете Зама. Здесь всегда стояли сумерки, комната светилась желтоватой осенью, отброшенной на стены единственной настольной лампой. Чьи-то разработки заполняли высокие стеллажи. То тут, то там сверкали огоньки телефонов, а в большой зеленоватой луже - телевизоре - опять шла реклама КНЛ.

Зам перехватил взгляд Андрея и отложил перо в сторону.

- Ты там был? - спросил он.

- Нет, конечно! - почти с возмущением возразил Андрей.

- Я о вокзале.

- Ах да! Был, конечно. Но ваш ненормальный посыльный почему-то не пришел...

- Он не наш. Скорее, ваш. Кстати, ты знаешь вторую, секретную аббревиатуру Клиники Нормальных Людей?

- Нет...

- ИНН, - сложив руки замком, Зам подпер ими подбородок, губы и нос. - Институт Неонормальных Неолюдей.

- И что это значит? - Андрей видел только блестящие глаза Зама, все остальное скрыли мощные волосатые кулаки.

- Да то же самое... Ничего особенного, - Зам вдруг заскучал и снова схватил перо. - Короче, будешь делать две разработки в неделю. Не возьмут, смело вырывай язык.

- Хорошо, - вставая, сказал Андрей. - А можно один вопрос.

- Валяй.

- А откуда вы знаете про ИНН?

- Ха! Так я же лет двадцать работаю в ЯТВ, еще бы мне не знать.

Озадаченный Андрей поспешил к Степану, вечно пьяному знатоку Вселенной.

- Степан, Степан!

Кряхтя и рыча, тот медленно понял голову с клавиатуры. На его розовых щеках отпечатались вмятины кнопок.

- ЯТВ? Я Тебя Вижу. Служба контроля за нравственным состоянием общества. Отлавливают таких, как ты, - раздолбаев, плюющих на коллектив, и лечат потом в КНЛ. Эх, поубивал бы сволочей, - Степан зевнул и занялся поисками недопитой бутылки водки.

В неприбранной комнате на "Уд Ставрогина" явно ощущался приход зимы. Серая пыль, как снег, плотным слоем укрывала грязный ковер, из всех щелей веяло холодом. Андрей пил утренний кофе и курил свою третью сигарету. По старой привычке он поставил диск с записью Миле Балайма, пятую симфонию: "Последнее поражение". Миле Балайма он знал уже много лет, но по-прежнему получал удовольствие от его тревожных и печальных композиций. Сегодня Андрей с необычайной силой проникся услышанной музыкой. Внезапная боль, отчаяние и прозрение по неизвестному поводу вдруг завладели им, и он заплакал от всей души. Была в этом состоянии какая-то прелесть, хотя и смешанная с чувством глубокой безысходности. Его грустному настрою помешал телефонный звонок.

- Здорово! Как, нашел слова? - весело спросил Зам.

- В смысле? Какие? - удивился Андрей, торопливо утирая слезы.

- Ну, как же, Дроныч! Хроза ждет от тебя разработку, тебе сегодня сдавать.

- Так она согласилась взять! - обрадовался Андрей.

- Да. Дописывай текст и пулей на работу. Жду, отбой. Только не выделывайся, пиши как все.

Андрей залпом допил кофе и бросился к компьютеру. Он последовал совету Зама и, как все, написал разработку о пользе КНЛ.

У входа, несмотря на мороз, мялись Исаак, Бартоломей и Хью.

- Не рано ли, - с иронией спросили они подходящего Андрея.

- Никогда не поздно, - не здороваясь, ответил Андрей.

- Кому поздно, а кому и нет, - с намеком сказали они в спину уходящему Андрею.

Его сразу вызвали к Заму. По пути Хроза улыбнулась ему нежно, но не совсем искренне.

- Да? - спросил Зам.

- Хм... Не знаю, - Андрея немного удивило такое начало разговора.

- Надо быть уверенней. Разработки принес?

Пока Зам читал разработки, Андрей мечтал о запахе хрозиной шубы.

- Разработка - то, что надо, - наконец сказал Зам. - Только нужно больше информационности. К нам новый парень пришел работать, отличный информационщик, но пишет тяжело. Потом познакомлю.

Зам что-то зачеркнул в листках Андрея, что-то дописал и вернул их ему.

- Отлично. Идет в следующем разе.

Андрей вышел из кабинета радостный, с непроизвольной улыбкой на губах, и Хроза, решив, что губы для нее, улыбнулась в ответ.

Новый коллега оказался молодым парнем, чуть старше Андрея. Длинный, кривой и уродливый, он, тем не менее, казался симпатичным и обаятельным.

- Тарасий, - представился он, протягивая Андрею костлявую лапу.

- Вяйнемяйнен.

- Короче, ясно, ты - Дрюха. Меня можно Тарас.

- Хорошо, Тарас.

- Хорошо, Дрюха. Сигареты есть?

- Только одна, но мужчинам я ее не даю.

- А, юмор? - Тарас лучезарно, так, что у Андрея в глазах зарябило, улыбнулся. - Тогда пойдем курить мои.

Они подошли к Степану. Тарас со Степаном сразу о чем-то начали спорить. Как два сапога, они подходили друг другу, хотя внешне между ними не было ничего общего. Андрей не стал вникать в их затянувшийся и бессмысленный разговор, состоявший из сплошного вранья, и пошел в туалет. По пути он взял "Хаберса". Пока нужда справлялась, он откупорил бутылку и заглянул внутрь баэлевой крышки. Там какая-то фигура продиралась сквозь ураган и ливень в неизвестном направлении. Ее очертания казались размытыми из-за непогоды, но большой рост и широкий шаг были хорошо различимы.

- Первый раз такое, - сказал Андрей. - Баэлевый гость.

Словно мотыльки, фонарь атаковали крупные снежинки. За пределами светового пятна начиналась непроглядная ночь. Тень от фонарного столба упиралась в разбитый гараж, вызывая у Андрея впечатление мистического совокупления (после общения в Чате ему повсюду мерещились совокупления). Он не знал, то ли такова эротическая специфика Чата, то ли ему просто не хватает секса. Стоило ему подключится к Сети и вступить в разговор, как в каждой фразе он начинал подмечать известные намеки. Например, какая-нибудь девушка писала: "Привет. Чем занимаешься?" Вопрос он понимал, как предложение бросить все дела, которыми он сейчас занимается, и немедленно ехать к ней. В послании "я сегодня очень устала" он видел приглашение отдохнуть вместе, а если текст содержал слова "спать" или "надоело работать", то незнакомка казалась ему конченой шлюхой.

Размышляя таким образом о своих взаимоотношениях с Чатом, он сидел за столом на кухне и смотрел на зимнюю улицу. По заснеженной тропе вдалеке, сквозь метель и тьму брел большой человек. Широко ступая, он боролся с ветром, который был очень силен. Преодолев сугробы и стаю собак, охраняющих гараж, человек встал под фонарем лицом к Андрею. Незнакомец явно смотрел в его окно, но разглядеть, кто это, было невозможно. Пришелец, постояв, скрылся в тени и стал что-то там делать. Понаблюдав за странным гостем, Андрей вновь углубился в Чат.

- Лиса! Привет.

- Привет.

- Ну, как, ты рассталась со своим придурком?

- Нет, конечно, и он не придурок.

- Как жалко. А я очень надеялся увидеться с тобой.

- Встретиться всегда можно. Можно куда-нибудь сходить, только без продолжений, как в тот раз.

- Хорошо бы. Но, боюсь, ничего не выйдет.

- А чего так?

- Я сильно обеднел в последнее время. Никуда не могу тебя пригласить: я беден, как последний в Риме, но отнюдь не первый в галльской деревушке.

- Ну и ладно. Мы можем просто погулять.

- Да, брось ты. Не гулять я с тобой хочу. Ты же знаешь.

Это было начало долгого, ни к чему не ведущего разговора. В словах Лисы Андрей угадывал массу сексуальных намеков, но твердо решил больше не доверять своему воображению. Утром он отправился за сигаретами. Магазин был поблизости, прямо за фонарным столбом, который виднелся из его окна. Андрей перепрыгнул сугроб, наваленный за ночь, и очутился в том месте, где прежде лежала тень столба. По снегу проходила широкая, почти засыпанная надпись: "Чат - дорога в КНЛ. Берегись!" И подпись: "Эльф". Взволнованный Андрей

вдруг ощутил себя участником какого-то тайного заговора. В подписи ему почудилось нечто нежно-эротическое, и он тотчас представил ее владельца - совсем юную хрупкую девушку, чуть похожую на мальчика. Его понесло бы и дальше, но вдруг он вспомнил о своем зароке, и выбросил из головы всю эротику.

- Какая глупость! - сердился он на себя, покупая сигареты. Молоденькая продавщица, протягивая пачку, случайно коснулась его руки. - Ого! Чего это она!?

На работу он пошел в отличном расположении духа, слегка одурманенный бессонной ночью. С первым же шагом к нему присоединились новые системы землян, готовых к борьбе с проклятыми алтарианцами, и всю дорогу он провел, как в тумане, занятый тактическими расчетами.

Тарас и Степан, бодрые и счастливые, как первый день весны, сидели на скамеечке, окруженной высокими сугробами. Они пили портвейн, и голубые снежинки падали в их стаканчики. Помимо снежинок голубыми были деревья, заиндевевшие дома, утренний туман, как паутина окутавший сплетения ветвей, и, конечно, сами пьющие. Местами картину портила белизна, поэтому пейзаж казался не оконченным.

- Вы отлично нарисованы, голубые, - приветствовал Андрей.

- Ты прав, отлично, - согласился Тарас. - Только мы не голубые.

- Не уверен, - сказал Степан.

- Как? - радостно удивился Тарас. - Я пью с геем уже два часа и лишь сейчас узнаю об этом?

- По-моему, это я пью с геем, - Степан выпил, не чокаясь.

- Это так интересно, - Тарас не слушал его, - я обожаю геев. Они гораздо тоньше и глубже натуральных мужланов, типа нас с тобой, Андрей. Так выпьем же за гомосексуалистов!

Тарас встал и предложил подняться непьющему Андрею.

- Пидорасы пьют стоя, - сказал Степан и выпил, не чокнувшись.

- Пойдем выйдем? - тоже выпив, предложил Тарас.

- Пойдем, сучонок.

Они выбрались из сугробов и побрели по направлению к магазину.

- Ведь и правда, картина-то не окончена, - заметил Тарас.

- Просто художнику надоело. Видимо, Андрей оказался лишним на полотне, - согласился Степан.

Они уходили все дальше, и их голоса стали неразличимы. Андрей постоял недолго, и зашел в Главное Здание. "Наверняка", - подумал он, - "едва я ушел, как художник сразу же вернулся к работе".

Среди коллег царила страшная тревога. Основного вызвали в ЯТВ, и он до сих пор не вернулся на работу. По странному совпадению Зам тоже куда-то пропал. Исаак, Бартоломей и Хью стояли мрачные, потягивая неаккуратно подожженные сигареты. Распорядитель, бледный и постаревший, подошел к Андрею:

- Слышал? Эх, что теперь будет?

- Да ладно, фигня, - ответил Андрей.

- Да! Тебе всегда наплевать! - тихо взорвался Распорядитель. - Ты грубый и циничный.

- Пошел ты, - Андрей хотел выйти вон, но его задержала Главный Распорядитель.

- Андрэ, а где же твои друзья? Наверное, пьют, как сволочи, в этот трудный момент?

"Нет", - подумал Андрей, но смолчал, - "нет, в этот трудный момент они пьют портвейн за двадцать семь рублей, и им, вполне возможно, сейчас гораздо труднее, чем нам". В телевизоре на подоконнике проигрывалась новая реклама КНЛ: снег кружится вокруг фонаря и падает на лежащего у основания столба человека. Бутылки, шприцы, порножурналы, разбросанные поблизости, а под конец и он сам исчезают под сугробом. Наезд камеры выхватывает из метели несколько крупных снежинок, и на каждой что-то написано. Неврастения, шизофрения, наркомания, апатия, депрессия, онанизм и многие другие факты биографии Андрея проплывают в экране. Появляется крупный план сугроба, из которого торчат запорошенное колено и часть окоченевшей кисти с тлеющей между пальцев сигаретой. Курган неизвестного героя пропадает, на его месте вспыхивают слова: "Приходи к нам. Еще не поздно". Андрей с болью думает об увиденном, остро переживая личную трагедию главного героя. Почему-то ролики КНЛ всегда попадали в точку.

- Чат - дорога в КНЛ, - вспомнил Андрей.

- Что ты сказал? - резко обернулась и ощерилась Главный распорядитель. - Повтори!

И все остальные тоже очень-очень напряглись, глядя на ее черную гибкую фигуру, сжатую, словно для прыжка. Хроза подняла трубку телефона и стала набирать номер.

Андрей бросился искать Степана и Тараса, но те будто исчезли, заметенные плотной стеной снега, сквозь которую не было видно ничего, даже неба. Голубой сменился белым, но уже побледневшим в наступающем вечере. Через метель и холод он мчался по дорогам города, пока "Уд Ставрогина" не встретил его родной, но измененной до неузнаваемости улицей. Несколько часов он провел на подоконнике, воя в душе на скрытую тучами луну и, в конце концов, лег спать.

А утро было серым, как будто он снова запил. Андрей вылез из кровати и занялся приготовлением кофе. Но ни утренний полумрак, ни баэлевая дымка за окном, в которой по-прежнему водили хоровод снежинки, ни бодрящий напиток не могли вернуть ему расположение к миру и себе. Он вошел в Чат. Здесь собрались все. И Сучка, и Лиса, и Юзечка, и даже появилась какая-то Психо с неприличными данными в анкете.

- Привет, Андрей, - писала она. - Мне никто еще не говорил таких странных вещей.

Андрей не помнил, чтобы он прежде встречал в сети Психо, но ответил:

- И неудивительно. Я один такое мог сказать.

Замигало сообщение Юзечки.

- Привет-привет! Я так рада тебя видеть, Дрюшечка! Как живешь?

- Хреновато. Пьянки, разврат, наркотики... Чат, опять же.

- Что, КНЛ насмотрелся?

- Ага. А ты как?

Пока Юзечка соображала, Андрей переключился на Сучку.

- Я соскучился. Очень хочу с тобой встретиться.

- Я тоже соскучилась. По твоим губам, телу, шепоту, звериному взгляду, нежным объятиям и свирепому сексу. Я хочу опять прижиматься к тебе в полусне, чтобы мне стало уютно и тепло, как в детстве, а ты бы гладил мои плечи, спину и бедра... И хотя ты депрессивный псих с черной душой, от которого за километр прет негатив и мрак, я к тебе приеду.

- А к тебе нельзя?

- Нет. Муж против. Он очень хотел поучаствовать в прошлый раз, а ты не позволил. Но если ты готов, то можешь приехать.

- О нет! Я не готов. Лучше ты ко мне.

Сучка казалась Андрею взрослой и умной, - ему нравились такие женщины. С ними было проще его стеснительной душе. Как правило, они брали на себя все те условности, которые предваряют интимное сближение, или пропускали их вовсе.

- Хай! - зажглось окно Лисы. - Ты где?

- Идиотский вопрос. А ты?

- Уже на работе. Я с парнем разошлась.

- Ну, так тогда может быть?

- Не-а...

- Почему?

- Потому что ты очень быстрый. Я права?

- В смысле?

- Ну, трахнешь ты меня. А что дальше? Тебе еще что-нибудь нужно от меня?

“Вот они, эти сложности”, - подумал Андрей. Сучка знает, что ему ничего больше не нужно, кроме секса, и, тем не менее, довольна.

- Слушай, - он обратился к Психо. - А давай встретимся?

- Как так? Вдруг я жирная уродина в двести килограмм? Ты горько пожалеешь о встрече.

- Ну, пришли фотографию. Я посмотрю и решу, насколько ты плоха.

Психо оказалась хороша. Правда, на фотографии была только голова - на тонкой шее, растрепанная и с диким кошачьим взглядом. Истерика и безумие читались в этом взгляде, но Андрей не испугался.

- Ты мне понравилась. Очень симпатичная, - написал он.

- Ладно. Завтра на “Привет, Зигмунд” в девятнадцать ноль-ноль у бюста Ерофееву. Знаешь где это?

- Еще бы. Там всегда собираются самые гнусные отбросы со всего города.

- Ну и отлично. Учти, я обычно опаздываю, так что тебе придется подождать. Ок?

Андрей со всеми попрощался. Потом вспомнил, что вечером должна приехать Сучка. Что ж, придется что-нибудь ей соврать. Он набил рюкзак, оделся и открыл дверь. Какая-то забытая вещь тревожила его, проявляясь в сознании исключительно своей забытостью, но не в качестве конкретного предмета. Уже на улице, подходя к метро, Андрей понял, что же такое он забыл. Он не послал Психо свою фотографию. Да она и не просила.

Андрей приехал на “Привет, Зигмунд” в назначенное время. У бюста Ерофеева копошились бродяги и прочие заброшенные люди. Одни кого-то ждали, оглядывая водянистыми глазами прохожих, другие просто сидели или лежали на гранитном полу. У всех были глубоко порочные и в то же время по-детски невинные лица. Двое бродяг целовались.

Прошло сорок минут. Психо не появлялась, и Андрей присел на выступ бюста Ерофеева, чтобы не так болела спина. Он старался принять необычную, какую-нибудь загадочную позу, и подобрать соответствующее случаю выражение лица, надеясь сразу привлечь внимание Психо. Но она все никак не шла, и он совсем неромантично развалился у подножия писателя. Пара бродяг по соседству продолжали целоваться, сопровождая ласки нежными словами о любви. Андрей невольно прислушался. Его удивило, что они говорили те же слова, что и обычные, нормальные люди. Она гладила его по заросшим, грязным щекам, играла пальцами с безобразными губами, что-то шутила, он ласково смотрел на ее вздутое болезнью лицо и ерошил редкие волосы.

- Это любовь! - сказал Андрей вслух.

- С первого взгляда? - спросила внезапно возникшая Психо. - Не верю. Но у меня так было. И не раз. Я влюблялась сразу, едва увидев человека.

- Привет, - сказал он.

- В ту же ночь я поехала к нему домой и осталась у него. Мы занимались любовью почти сутки, но он не любил меня. Он исчез, и я не видела его целый год! Как я страдала!

- Пойдем? - предложил Андрей, все еще сидя на полу.

- И вот он появился, внезапно позвонил и предложил встретиться. Я ждала этого целый год, представляешь? Так что у меня мало времени, в одиннадцать я должна уйти. Куда идем?

“Никуда”, - хотел ответить Андрей, ударить Психо по лицу, а потом долго бить головой о монумент, пока кровь и мозги не забрызгают освященный любовью гранит, но ничего этого не сделал.

- Подымайся, давай! Здесь воняет страшно-о-о-о! - сказала она.

- Посмотри, Психо, видишь этих двоих? Они, как бы тебе объяснить, они точно такие же, как мы, ну, в плане любви. То же самое, видишь?

- Ты больной. Это официальный Центр Полуприличных Людей. Они не могут быть как мы. Возможно, они не совсем-то и люди.

- Да, но чувства у них такие же, они ведь могут...

- Так, - прервала его Психо, - ты со мной или с этими, которые “тоже могут”?

Андрей пошел вместе с ней и ни разу не оглянулся, только бы не злить Психо. Он предложил посетить тихий и спокойный по будням клуб “Шняга и Любовь”. На входе их обыскали представители “фейс-контроля”, которые, судя по лицам, сами нуждались в тщательном “фейс-контроле”. В безлюдном темном зале витали дюжие охранники и стройные фигурки официанток. Деревянные лестницы уводили ввысь, где, скрытые колоннадами, смеялись и шумели какие-то неолюди.

- Хотела бы я туда, - сказала с завистью Психо, глядя на колоннады.

- А чего там?

- Там, дружок, ребята с паспортами КНЛ, а то и ЯТВ!

- А я бы не хотел. Ты чего будешь? - Андрей пододвинул к Психо меню.

- Лаймовый коктейль с кусочками байды и листьями кокаина. И еще фирменный коктейль “Шняга”.

- А мне чай, двойной кофе и “Хаберс” - но только с баэлевой крышкой!

- Ты псих, - сказала Психо, - как можно пить все это вместе.

Андрей не мог понять, чем он провинился, но первоначальное расположение Психо быстро испарилось. Официантка с каменным лицом, и с огромным, затисканным, увы, другими бюстом, принесла заказ. “Да”, - думал Андрей, глядя ей вслед, - “не такими, как я!”

- То, что ты псих, я уже поняла. Но ты еще и похотлив, - заметила Психо.

- Да, я похотливый псих, - ответил Андрей.

Психо пристально, большими круглыми глазами, в которых металась тревога и страх, посмотрела на Андрея.

- Все ясно, - сказала она, потягивая “Шнягу”. - Ну, мне пора. Он меня ждет.

Он проводил ее до метро, недоумевая, почему она так холодна.

- Жалко с тобой расставаться, - униженно пробормотал он.

Психо поморщилась.

- Позвони... Завтра. Да, завтра. У меня встреча с одним бывшим, а потом я могу с тобой. Пока.

Она уехала на эскалаторе и ни разу не обернулась, чтобы помахать ему рукой. Андрей достал из кармана баэлевую крышку, которую стеснялся посмотреть при ней. Он разжал пальцы и увидел зеленое солнце Мохиша. Подождав недолго, чтобы не догнать случайно Психо, он вступил на эскалатор. Внизу его ждали они: смердящие, разлагающиеся и пара влюбленных. Эти по-прежнему целовались и шептали. Кто-то улыбнулся Андрею, некоторые помахали руками, как хорошему знакомому.

Он забыл ночью закрыть окно, и ветер снова, в который уже раз, ворвался и изнасиловал его. Андрей крепко спал, и почти ничего не почувствовал, кроме холода на коже, как будто по ней прошлись шершавым железным языком. На утро он обнаружил одеяло и простынь, запорошеные пятнами сине-белого инея. Боль, тревога и десятки убитых им во сне алтарианцев проснулись вместе с ним, и теперь не хотели уходить. Ни кофе, ни сигарета не смогли ему помочь, и он, как был - голый, уселся за компьютер.

- Привет, - это была Юзечка.
- Ага, - ответил Андрей.
- Что-то ты грустный сегодня...
- С чего ты взяла?
- Знаешь, Дрюшечка, от грустных, депрессивных людей все отворачиваются. Потому что они прут негативом и очень скучны. Я тоже бросаю таких людей.
- Ты на кого намекаешь?
- А если на уме у несчастного одна похоть, то он вообще отвратителен.
- Ты про меня? Жаль, а я хотел предложить тебе встречу. Правда, есть одна проблема...
- Мы никогда не встретимся. Но, все равно интересно - какая проблема?
- Сегодня ночью меня изнасиловали.
- Ужас какой! Ты шутишь?
Андрей молчал.
- Как это произошло?
- Ну что, встретишься со мной?
- Гм. Интересный способ надавить на жалость. Да ты сам насильник и подонок, каких мало!
- Откуда тебе известно! Мы же не знакомы!!!
"Милена, Милена", - встревожено думал он, - "Милена, твою мать!" И напечатал:
- Милену знаешь?
Ответ не последовал.
Сучки в Чате не было. Андрей догадывался, что она обиделась на него за вчерашнее. Он даже не предупредил ее, что хочет встретиться с другой. Она не стала бы ревновать, но он просто исчез, не сказав ни слова. Выключив компьютер, он стал собираться на работу. Обычный ритуал плюс плохие духи и почищенные ботинки завершили недолгие сборы.

Стоило Андрею распахнуть дверь и заметить растущую улыбку охранника, как его вызвали в кабинет к Заму.
- Что, пиндюрить будут? - с сочувствием и уже без улыбки спросил охранник.
Зам сидел в глубине кресла, сверкая из темноты суровыми очами.
- Тебе известно, что Любовь - моя дочь?
- Интересная метафора, - сказал Андрей, предчувствуя недоброе.
- Прекрати идиотничать. Будь с ней поосторожнее. Она сказала, что ты ее до смерти напугал.
- Простите, но я не знаком с моей дочерью. Тьфу, извините, с вашей.
- А с Психо ты знаком?
- Едва. Это и есть ваша дочь?
- Да, есть. И как же ты ее напугал?
- Не знаю. Никак. Скорее, это она напугала меня.
- Так. А почему ты пошел с ней, вместо того, чтобы остаться в Центре Полуприличных Людей? Думаю, там тебе, *бродяге*, - на последнем слове он сделал ударение, - понравилось бы больше.
- Ну, понимаете ли, я рассчитывал...
- Учти, братан, она давний член КНЛ и уже на полпути в ЯТВ.
- В лоно своего отца...
- Заткнись.
- Извините, - Андрей подумал, пережевывая все сказанное. - А что, между КНЛ и ЯТВ есть какая-то связь?
- Конечно. После КНЛ при определенных условиях ты попадаешь в ЯТВ. Огрубляя, можно сказать, что КНЛ содержится в ЯТВ. В общем, это одно и тоже.
- И вы все это прошли?
- Скажу больше - я первопроходец. В некотором смысле я - и есть ЯТВ.
- Постойте... Но если вы - это ЯТВ, а Чат - дорога в КНЛ, то какая связь между Чатом и ЯТВ? Не получается ли, что Чат - это вы?
- Ты много знаешь, да не все, поэтому путаешься. Ничего, в свое время я тебе все объясню приватно, - Зам задумался. - А кто это тебе про Чат наговорил?

Ночью Андрей спал плохо. Ему снился Зам, ползущий по проводам в виде коротких фраз, Степан, который оказывался Лисой, и Психо, странно походившая на Тараса. Когда он проснулся, в ушах еще звучали финальные слова Зама: "Тарасян - это Степанян". На работу он пришел в подавленном состоянии. В коридоре он встретил Зама, как всегда бодрого и полного затей.
- Здорово, Дроныч! - сказал Зам, протягивая крепкую мозолистую ладонь. - Поздравляю с днем рождения.
Больше поздравлений не было. Остальные сидели по своим углам, все еще тихо переживая страшную участь Основного. В соседней комнате Андрей обнаружил Тараса и Степана. Они пили ерш.
- Привет, кексы, - сказал он.
- Присаживайся, если не боишься, - ответили ему.
Степан, припухший с утра и пахнущий, как полуприличный человек, разливал в пропорции один к одному. Тарас морщился, но пил, всякий раз оставляя на дне чуть-чуть ерша. "До дна", - неизменно требовал Степан, и Тарас, еще сильнее морщась, допивал.
- Так что с Основным? - отбросив прелюдии, спросил Андрей.
- Выперли из ЯТВ, - ответил Степан. - Вел двойную жизнь - в Чате.
- А как это?
- Как ты. Его отследили алтарианцы.
- Ты о чем, Степан?
- Не валяй дурака, всем известно, что "алтарианцами" называют неолюдей, которые контролируют в Чате деятельность пользователей типа тебя, иначе говоря - "землян".
- Интересно, а как контролируют полуприличных людей, они же, вроде, не пользуются Чатом?
- Наивный! Чатом пользуются все. Но сделать полуприличного нормальным почти невозможно, поэтому их уничтожают, - рассмеялся Тарас.
- Откуда вы все это знаете? - у Андрея возникло подозрение, что авторы надписи на сугробе сидят перед ним. - Может, вам известно, кто такой Эльф?
Степан вместо ответа выпил, и не в силах больше сдерживаться, мощно рыгнул:
- Узнав об увольнении, Основной понял, что это только начало. Он пришел домой и повесился.
- Его убило ЯТВ, - сказал Тарас.
- В смысле Зам? - спросил побледневший Андрей.
- В смысле Чат.
Андрей оставил друзей допивать утренний ерш, а сам уселся за компьютер и вошел в Чат. Экран заполнился сообщениями от Психо, писаными, судя по датам, прошлой ночью. Самой ее в Чате не было. "Куда ты пропал?" - говорилось в одном. - "Я звонила тебе несколько часов подряд, но дома ты так и не появился. Я волнуюсь. Мой парень выпорол меня и выгнал на улицу. Я в слезах звонила подруге, чтобы она забрала меня из его района. Подруга не смогла приехать, и я позвонила другому своему бывшему парню. Я переспала с ним, чтобы он только дал мне денег на такси, но он не дал. Я еле попала домой: хорошо, что водитель оказался добрый и многого не требовал". Другие сообщения мало отличались от первого: в них так же остро ставилась проблема секса и денег. Андрей почувствовал, что хочет эту безумную проститутку.
Он опустил в автомат несколько монеток и нажал кнопку с изображением баэлевого "Хаберса". В поддон ударила холодная запотевшая бутылка. Андрей сделал два ритуальных глотка и только тогда осмелился рассмотреть крышку. Просто туман, седой и плотный, клубился в ее глубине, не предвещая ничего, кроме неизвестности. Он вернулся и отписал Психо пару пустяковых строк о желании встретиться. Оставались еще кое-какие дела - на столе перед ним лежали недоделанные разработки, но Андрей хотел поскорее вернуться домой и хорошо выспаться. Поэтому он сгреб все текс-

ты в кучу и запихнул их в верхний ящик стола. На дне ящика мелькнул исписанный красными чернилами листик. Андрей вытащил тексты обратно и обнаружил внизу письмо на свой адрес.

"Андрей! Я всегда был добр и внимателен к тебе!" - так начиналось письмо, и он сразу узнал детский почерк Основного. - "Я относился к тебе, как к сыну, я помогал и продвигал тебя вперед. Возможно, даже, я любил тебя. Я знаю, ты ревновал ко мне нашу маленькую Хрозу - брось, она сука и гроша ломаного не стоит. Впрочем, тебе это известно. Но когда меня не станет, только она одна заплачет и пожалеет обо мне. Утешь и согрей ее, и передай те слова, которые я скажу сейчас для тебя.

Андрей! Берегись КНЛ и всего, что с этим связано. Я не могу тебе объяснить почему, я и сам толком не понимаю, что к чему. Но нет ничего страшнее нормальных людей, да еще таких, которые прошли конкурс в ЯТВ. Они хуже полуприличных людей, потому что те просто сломались и опустились, а эти, наоборот, поднялись до неолюдей.

Чат - это орудие ЯТВ. Через Чат *они видят тебя*. Берегись, Андрей! Моя гибель - только начало, а дальше придется делать выбор тебе и тебе подобным".

В конце письма было написано неясное слово "Та", к тому же перечеркнутое, а рядом подпись: "Основной". Андрей обхватил голову руками. Он не удивился бы, если бы ему сейчас сказали, что полуприличные люди - это неолюди.

Поздно ночью Андрей сидел у себя дома за компьютером, общаясь в Чате. На столе и вокруг него валялись пустые бутылки из-под "Хаберса", баэлевые крышки составляли отдельную кучу на полу. Лиса и Психо были на связи.

- Лиса, - Андрей протер воспаленные красные глаза, - что-то нехорошее со мной происходит. Мне страшно здесь одному. Я не могу спать и не могу есть. Приезжай.

- Андрей, ты мне друг, но пойми... КНЛ.

- Что КНЛ? При чем здесь это? - дрожащими пальцами напечатал он.

- *Кончена Наша Любовь*. Ты что, не знаешь этой детской аббревиатуры?

- Но у нас и не было никакой любви... Ты же говорила про какого-то своего парня.

- Я врала и любила тебя. С самого начала, с той первой и последней безумной ночи.

- Так почему же КНЛ? - Андрею с трудом далось это слово. - Приезжай!!!

- Нет. Теперь я знаю, что ты общаешься сразу с несколькими девушками. Тебе нужно просто переспать, ведь так, верно?

- Еще бы, не верно, дура! Что же другое мне с вами делать? - его охватила ярость. - Иди ты на хрен!

Лиса долго молчала. Потом вспыхнуло ее розовое окно:

- Недавно погиб мой отец. Он хорошо знал тебя и все рассказал мне. Я даже приходила к вам на работу, чтобы тайком увидеть тебя. А теперь я рву с тобой все отношения. Больше не пиши мне. Ты в игноре. КНЛ.

Раскаиваясь, Андрей засыпал Лису просьбами о прощении, но она упорно не отвечала. Значит, он действительно был отправлен в игнор, и она не получала его писем.

"Ну и черт с тобой", - в отчаянии думал Андрей, уже набирая текст для Психо. Она ответила:

- Хочешь, я приеду и сделаю тебе массаж? Ты успокоишься. Тебе станет хорошо.

- Конечно, хочу!

- Ну и что мы будем делать?

- Как что? Массаж, естественно. Но еще я тебе покажу свои работы.

- Какие работы?

- Работы по улучшению человека в сторону нормальности.

- Ты ненормальный циничный тип. Тебе лечиться надо.

- Да, ладно, я пошутил.

- Я сомневаюсь, что ты вообще способен шутить. Я не приеду к тебе.

- Почему? А массаж?

- Потому что ты депрессивный, негативный человек. А массаж ты себе сам сделаешь.

И Психо отключилась. Андрей быстро набрал номер Милены. Почти сразу она взяла трубку, и он с облегчением вздохнул. Он предложил ей встретиться, но Милена решительно отказалась, хотя и благожелательным тоном. На том конце Андрей услышал мужской хохот.

- Тише, Юзечка, - прошептала в сторону Милена, - тише...

И положила трубку. Андрей застыл, пораженный. Может, он ослышался? В голове раздавались короткие гудки.

Ночью пришел сильный мороз, небо расчистилось и засияли звезды. Улицы застыли и посинели, скованные холодом, блестки снежинок часто мерцали у фонаря, как на старой кинопленке. Стекло над его кроватью покрылось ледяным рисунком с чудными разводами в японском стиле. Он изображал - так казалось Андрею - мужчину и женщину, стоящих спиной друг к другу и соединенных тонкими проводами.

Андрей прибыл на работу с одной лишь целью - следуя заветам Основного, поговорить с Хрозой. Письмо казалось ему отличным поводом для проведения своих давних интимных планов. Она уже сидела за компьютером и что-то быстро печатала. Они поздоровались. Андрей побродил по комнате, невзначай разглядывая стены, но Хроза никак не реагировала на него.

- Послушай, Хроза... Такое дело...

- Что-что, Андрей?

- Кофе хочешь? Попить?

- Нет, спасибо, я завтракала, - она с удивлением взглянула на Андрея и снова погрузилась в работу.

- Да-а-а... Помнишь Основного?

- Конечно. А что?

- Он просил тебе кое-что передать. Пойдем, покажу.

- А здесь показать не можешь? Пил что ли?

"Действительно, куда это я собрался идти?" - Андрей, стесняясь, протянул Хрозе смятую бумажку. Она равнодушно расправила листок, словно очередное любовное письмо. Он стоял напротив и ждал, глядя, как пунцовеет Хроза. В ее мониторе он заметил странный рисунок, напоминающий ночное видение на замерзшем стекле.

- Оставь меня, пожалуйста! - вдруг сказала она. - Мне нужно побыть одной.

Он вышел и замер за дверью. Постоял, отдышался и направился к Степану. Тот спал, распластав щеки по клавиатуре. Андрей растолкал его, и описал заставку Хрозиного монитора.

- Ох, Андрей, - сказал, протирая глазные щели, Степан. - И ничего-то ты не знаешь!

- Это, - продолжал он, - старая эмблема КНЛ. Сейчас у них новая - баэлевая сороконожка, а на каждой ножке что-нибудь написано.

- Ага, ясно... - сказал Андрей.

- Что тебе ясно?

- А не кажется ли тебе, Степан, что этот рисунок означает разделенных любовью людей? Ну, типа, между ними Чат, и обойти его они не могут. Короче: Кончена Наша Любовь.

- Слушай, ты не пил вчера?

- Иди ты к черту... Тараса видел?

- Нет. Он где-то по бабам. Эх, мне б его годы, - Степан печально выдохнул аромат сбродивших фиалок, лег на клавиатуру и закрыл глаза. - Зря ты меня разбудил. Мне снились небесные альковы, где прекрасные девы с крыльями из перламутра и дивными формами, тугими и манящими, словно бутыли с фиалковым портвейном. В облаках, на весенних подушках, ове-

янный свежестью и обласканный, я был дома, и дышалось мне так легко, как будто уже давно не курил папиросы за четыре рубля...

Размышляя об удивительном бреде засыпающего приятеля, Андрей вернулся к Хрозе. Она сидела, облокотившись на стол и спрятав голову в ладонях. Волосы струились сквозь пальцы и в складке между грудей, опадая на клочки мелко порванного письма. Спина волнообразно изгибалась, отчего таз и бедра казались крупнее обычного. Грудь, раньше неприметная, увеличилась в объеме за счет позы и глубокого выреза на кофте. Андрей закатил глаза, охваченный страстным желанием.

- Ах, это ты, - сказала она, утирая рукавом покрасневшие глаза. - Это ужасно.

- Да уж... - согласился Андрей.

- Хорошо, что ты показал мне это письмо. Там многое написано в приступе отчаяния, и потому совершенно неверно.

- В смысле?

- Неверно описана структура, в которой мы живем. Какие-то глупые, несознательные выводы...

- Какие это выводы?

- Впрочем, - продолжала Хроза, как будто сама с собой, - он всегда был пидорасом. Ты меня не проводишь до дома? Мне нехорошо.

В ее маленькой, безупречно чистой квартирке нашлись и кофе, и чай. Андрей с кружкой сидел в кресле у журнального столика, слева на диване лежала Хроза, чуть-чуть напоминая Фрекен Бок. Тяжело вздыхал во сне жирный кастрированный кот.

- Где бы я мог покурить? - первый заговорил Андрей.

- В п..., - ответила Хроза. - Кури, где хочешь, - добавила она, - пепельница в туалете.

Андрей не понял, ирония это или приглашение к сексу. Пытаясь понять, он пил кофе и курил. Иногда Хроза бросала на него долгие взгляды, он смущался и прикрывал лицо чашкой. Она с улыбкой отворачивалась. После четвертой чашки кофе Андрей заметил, что веки Хрозы сомкнулись, и она притворяется спящей.

- Ну, я, пожалуй, пойду, - сказал он.

Хроза не ответила.

Андрей тихо вышел в коридор, и очень долго одевался, но она молчала. По дороге домой он раздумывал о странном поведении Хрозы, и терзался подозрением, что сам в этом виноват.

- Привет, - это была Психо.

- Привет-привет, - ответил Андрей, ожидая какую-нибудь новую грубость.

- Ты знаешь, после разговора с отцом я почти влюбилась в тебя.

- Надо же! А как же твои парни?

- Они все предали меня, и я осталась одна. Конечно, я влюблена в одного из них, но он совершенно грязный тип.

- В смысле?

- Ну, ему только одно нужно от женщины... Сам понимаешь.

Андрей призадумался, насколько он сам соответствует определению Психо.

- Давай встретимся сегодня, - продолжала Психо. - В клубе "Оо, о, о".

- Первый раз слышу. Что это за место?

- О, это очень модное место! В пять, договорились? Все, чао, я должна к бывшему забежать.

Появилась Юзечка.

- Ты Милену не знаешь? - сразу спросил Андрей.

- Какую Милену? Нет, не знаю... Это мужчина?

- Все ясно. Иди к черту.

Андрей закрыл ее окно. Раздраженный, он ждал, что она все-таки ответит, но напрасно. Лиса, притаившаяся в Чате, тоже молчала.

Приближалось время назначенного свидания, часы показывали без четверти пять. "Оо, о, о" в этот ранний для ночных клубов час казался тихим и спокойным местом. Несколько пар посетителей, рассеянных по длинному залу, шептались за своими столами. Психо сидела в дальнем углу около помоста для музыкантов; с приветливой улыбкой она поманила Андрея.

- А я уже давно здесь! Мой парень только что ушел, просто я не хотела, чтобы вы встречались, - она была совсем пьяна. - Скоро здесь такое начнется! Придут музыканты, народу толпа! Будем танцевать, да? Эй, ты, принеси "Отвертаж".

Вежливо улыбнувшись, девушка в беретке записала заказ Психо, и пожелания Андрея - один чай.

- Может быть, хотите... - снова начала официантка, но, приглядевшись к Андрею, замолчала и ушла.

- Странно, что тебя впустили. Ты одет, как чмо. Лицо бледное, волосы стоят, щетина клочками. Дикий мужчина.

- Как же ты могла "почти влюбиться" в такого?

- Сама не знаю.

Андрей, побледнев от обиды, поднялся, чтобы уйти из этого заведения. Психо не пыталась его задержать, и он решил ограничиться посещением туалета. В холе, предваряющим унитазы, было пять разноцветных дверей и большое продолговатое зеркало, под которым крепились несколько рукомойников. Андрей встал у дверей, как Алиса в стране Чудес, не зная, какую выбрать. Вдоль зеркала стояли девушки с разноцветными волосами и красивыми, непорочными выражениями лиц. Они вполголоса - такая была в туалете атмосфера, что хотелось говорить шепотом - обсуждали парней. Андрей решил, что его молчаливое присутствие может мешать их беседе, и вошел в ближайшую дверь. Задвижки не было, поэтому пришлось придерживать свободной рукой дверную ручку.

- Симпатяшка, - услышал Андрей одну из девушек.

- Да, красивый. И, главное - какой-то сочный, - сказала другая.

- Но одет, как чмо. Что это за штаны?

- Интересно, он вообще причесывается? И бреется?

- На худой конец и с таким можно.

- На худой - ни за что.

- Что он там так долго?

- Пойдемте, девочки! Он там ..., - сказала одна, и все захохотали.

Андрей вышел возмущенный разговором этих неодевушек. Даже в Центре Полуприличных Людей он не слышал подобной чепухи, хотя там ей было самое место. "Внешность обманчива", - заключил он, расправляя смоченными руками прическу. Зеркало было сплошь исписано губной помадой, в основном, именами и разными грубостями. Лишь одна надпись привлекла внимание Андрея: "Приходи в ЧАТ: ник Elf".

Людей в клубе заметно прибавилось. Под громкую музыку танцевали пары и одиночки. Прежде чем возвращаться к Психо, Андрей протиснулся к бару и, отстояв небольшую, но долгую очередь, взял "Хаберс". Когда он нашел свой столик, его подруги уже не было. Он сел, отхлебнул "Хаберса" и оглядел по сторонам. Вокруг странно дергались пьяные парни: казалось, они изображают посещение тренажерного зала. Девушки двигались более деликатно, как будто попали на конкурс любительского стриптиза. Некоторые молодые люди, явно спортсмены, хватали девушек и сажали к себе на бедра. Вскоре весь танец свелся к поцелуям в засос и дрожащим от напряжения пятерням на оттопыренных ягодицах. Андрей никогда прежде не видел такого, и с интересом следил за происходящим. Один бритоголовый юноша повернул к себе спиной растрепанную девочку и, взяв в каждую ладонь по груди, стал сзади бить ее тазом. Она ловко, как змея, извернулась, запрыгнула на него и поцеловала в лысый затылок. Тут ее глаза встретились с глазами Андрея. Он узнал Психо. Раскраснев-

шаяся и возбужденная, она выглядела очень сексуально.

- Тебя долго не было, - с самоуверенной улыбкой сказала она.

- А этот парень дал тебе на такси? - сказал Андрей.

- Ну, ты и сволочь. Жестокий, равнодушный псих, который...

- Представляешь, - он решил сменить тему, - я был в туалете...

- Удивительно! - перебила Психо.

- Я не закончил. Я был в туалете и видел там "нормальных" девушек... Так вот, они ведут себя, как свиньи, а "ненормальные" из Центра - как люди.

- Хочешь скачать, что я свинья?

Они замолчали. Психо с холодным равнодушием потягивала коктейль из корней мандрагоры, Андрей - "Хаберс".

- Ладно, извини, - сдался Андрей. - Тебе взять чего-нибудь?

- Да. То же самое.

Андрей не стал дожидаться официанта и пошел в бар, лавируя в хаосе порнографии.

- "Хаберс" и "Семя троих повешенных", пожалуйста, - заказал он. - Кстати, почему именно троих?

- Так крепче, - ответил бармен.

- А-а-а-а... - сказал Андрей, и кто-то аккуратно взял его за локоть.

- Пойдем выйдем!

Трое крепких ребят, среди которых Андрей узнал партнера Психо, проводили его в уже знакомый туалет.

- Слушай, ты вообще кто? - спросил лысый, приперев Андрея к стене.

- Я... Сложный вопрос.

- Ты чего к моей девушке подсел? Я с ней танцую, плачу за нее, а тут ты влез.

- Вообще-то мы вместе пришли...

- А уйдешь ты один. И сейчас. Понял?

- Но...

Андрей не успел закончить, потому что сильные руки схватили его за голову и ударили лицом о разукрашенное помадой зеркало. Сначала он упал в раковину, затем на пол под ноги парням. Три пары столпов возвышались над ним, как атланты.

- Может, обмочим? - предложил один весело.

- Мне неохота, - сказал зачинщик, - пойдем отсюда, пока охрана не подошла.

Андрей тоже решил уйти, пока никто не появился, и на четвереньках заполз в туалет. Задвижки не было, и он, лежа на полу, держал одной рукой дверную ручку, а другой осторожно ощупывал лицо. Осколков в коже не осталось, только царапины и кровь, смешанная с помадой. Кто-то дернул дверь.

- Ты там, Андрэ? - это была Психо. - Выходи, не бойся, они ушли.

Он попытался встать, поскользнулся на мокром кафеле и упал в унитаз. Вошла Психо.

- Ты чего тут, с толчком борешься, Д`Артаньян?

Андрей поднялся, на этот раз успешно, и выскользнул наружу. В зеркале он увидел свое некрасивое, опухшее в местах порезов лицо. Открылась дверь и в туалет решительно зашли трое.

- Ты еще здесь? - спросил лысый.

- Не совсем, - ответил Андрей, готовясь к новым побоям.

Они направились к нему.

- Вам чего надо? - остановила их Психо.

- Как? Ты уже забыла меня? - удивился лысый. - А как же танец?

- Я со всеми танцую, но с тобой, урод, по ошибке.

Обида и гнев вспыхнули на мальчишеском лице, и он бросился в атаку. Поваленная на пол, Психо успела несколько раз двинуть его коленом между ног. Приятели лысого поспешили на выручку, пиная ее тяжелыми ботинками. Андрей, ни жив ни мертв, в прежней позе умывал лицо и напряженно пытался сообразить, что делать. Снова распахнулась дверь, и ворвались охранники с дубинками и резиновыми лицами. Андрей почему-то получил первым - сразу по рукам и спине. Он послушно свалился под раковину, поближе к стене. Несколько секунд раздавались только удары и вздохи.

- Хватит! - послышался звучный голос. - Хорошо ребята, спасибо!

Андрей осторожно выглянул, и увидел над собой Зама.

- Здравствуйте, - прохрипел Андрей.

- Папа! Папа! - Психо вскочила с пола и бросилась к нему в объятья.

Охранники со значками-сороконожками на груди выводили из комнаты побитых парней.

- Из этих ребят выйдет отличная смена! - сказал Зам, гладя Психо по голове.

- Какая смена? Из кого? - не понял Андрей.

- Из этих бравых парней, которые, в отличие от тебя, умеют за себя постоять. Трус.

От обиды и унижения Андрею немедленно захотелось покончить с собой или убить Зама.

- А из меня, папа, выйдет? - робко спросила Психо.

- Да, из тебя, дочка, выйдет. В отличие от него, не сумевшего даже заступиться за женщину. Позор!

- Что вы себе позволяете!? - взорвался Андрей. - Я вам сейчас все мозги выбью!

- Знаем, знаем. И как языки вырываешь, мы тоже знаем. Возвращайся лучше к своим бродягам, "нормальные" девушки не по тебе. Хотя и "ненормальные" тоже.

Андрей зачерпнул горсть воды и плеснул себе на лицо. Все надписи на зеркале или исчезли, или размазались, потеряв всякий смысл. Вместо них появилась одна, на всю ширину стекла: "ЯТВ", и тоже губной помадой.

- А ваши бойцы и помадой пользуются? - спросил Андрей.

- Они всем пользуются, в отличие от тебя, который...

Андрей не стал дослушивать и вышел из туалета. Внутри баэлевой крышки от недавнего "Хаберса" крутилась боксерская перчатка, выполненная 3D. Он выиграл приз.

Телефонный звонок разбудил Тараса. Раны на лице засохли, неприятно стягивая кожу, спина и руки болели.

- Привет, Д`Артаньян, - сказал Тарас.

- ...?

- На работе все знают. Так что ты не переживай, что не пришел. Тебе уже больничный сделали.

- А-а-а... Ясно.

- Атласно. Пойдем в кабак. Посидим! Я тут одно классное место узнал, называется "Оо, о, о". Говорят, там можно клево подраться.

- Иди к черту, - не разделяя веселья, ответил Андрей.

- Ладно, шучу. Говори - что делать будем?

Андрей хотел кое-что выяснить насчет Юзечки и Милены, но мысли никак не вкладывались в разбитый рот.

- Слушай, я тут приз выиграл. "Хаберса" вчера попил...

Тарас заржал.

- Заткнись. У меня там перчатка боксерская на крышке.

Тарас застонал и захрипел, сдавливая смех.

- Заткнись! Короче, я выиграл что-то, но не пойму что. Надо съездить забрать. Поедешь со мной?

- Куда это?

- Тут написано "Аллея эльфов".

Вечерело. Друзья стояли у старого, обвалившегося дома с барельефами всевозможных калек и уродов. Каменные буквы над входом в виде арки гласили: "Аллея эльфов". Фонарей здесь не было, ближайшая станция метро находилась в десяти минутах ходьбы по свалкам и жутким трущобам, где маялись одичавшие люди. Андрей часто слышал, как при встрече бродяги так прямо и называли друг дру-

га: “Привет, бродяга”, а в ответ получали: “Бродягой погоняет”. Раздумывая над самоиронией полуприличных людей, он нерешительно постучал в ворота. Тотчас створки распахнулись и в проеме показалась бритая голова человека, которого Андрей явно где-то уже видел.

- В чем дело? Мы не подаем, - сказал бритый.

Андрей показал ему крышку:

- Ваш адрес написан... Но, наверное, тут ошибка.

- А! Заходите.

Тарас подтолкнул Андрея в спину, и они оказались в просторном баре, освещенном только настольными лампами. За столиками сидели вполне вменяемые посетители, кто-то кружился под легкую музыку. Человек проводил их к столику и с удивительной вежливостью, свойственной закоренелым уголовникам, просил подождать. Никого здесь не смутил битый вид Андрея, скорее, некоторое недоверие вызывал слишком опрятный Тарас. Они взяли себе напитки по вкусам, “Хаберс” и пиво, и молча стали ждать.

Внимание Андрея привлекла окосевшая девушка очень маленького роста, танцующая в одиночестве. За столиком неподалеку сидела другая девушка, похожая на эту, только намного выше. С явной злобой она следила за первой, и часто поправляла парик. Андрей предположил, что она не танцует из страха потерять волосы, и поэтому завидует. Маленькая периодически подмигивала ему, вроде бы предлагая присоединится к ней.

- Смотри, - громко сказал нетактичный Тарас, - девушка так уделалась, что даже ты ей понравился со своей разбитой рожей!

Маленькая услышала его слова и, в танце приблизившись, возразила:

- Он клевый, понял, козел?

Тарас смутился и, вдруг вспомнив что-то необычайно важное, куда-то ушел.

- Хорошо, что ушел, - сказала девушка, по-прежнему танцуя, - а то бы ему сейчас в морду кружкой дали.

Андрей улыбнулся и наискось покивал головой, как бы соглашаясь и сомневаясь одновременно, чтобы хоть отчасти сохранить честь. Девушка схватила его за руку и вывела из-за стола. Ее голова оказалась примерно на уровне его живота; старясь быть вежливым, он нагнулся и тут же получил слюнявый поцелуй. Танцевать было неудобно, он казался себе верхом убожества. А девушка, к тому же, вдруг стала кокетничать. Она убежала к своей подруге, и оттуда принялась посылать ему пронзительные взгляды.

К счастью, подруга уговорила ее уйти. Возмущенно глядя выпученными глазами, она вывела маленькую в гардеробную. Андрей хотел найти Тараса, но решил подождать, чтобы не столкнуться с девушками. Посидев минут десять, он все-таки вышел.

- Дай мне одну секунду! - вырываясь из рук высокой, кричала маленькая. - Я не могу его так бросить.

- Да ты не видишь, что он просто пидовка?

Тут они заметили Андрея, как не пытался он укрыться за дверным косяком. Маленькая освободилась и бросилась к нему. Она снова поцеловала его и сунула в руку бумажку - несомненно, номер телефона, Андрей даже смотреть не стал. Высокая, взвизгнув, схватила подругу за волосы и поволокла прочь, обзывая Андрея последними словами:

- Сейчас разберемся, ятвэшник долбаный! Подожди немного, педик!

Тараса нигде не было. Андрей, немного расстроенный, вернулся за свой столик. Едва он сел, как в бар ворвалась высокая под руку с каким-то темным человеком. Она показала на Андрея пальцем и что-то возбужденно сказала в ухо своему спутнику. Глаза у нее были совсем безумные, и Андрей стал подозревать, что в качестве долгожданного приза снова будет бит. Пропади все пропадом, думал он, но сколько можно терпеть унижения? Он хотел с достоинством встретить побои и тоже драться, но от страха не мог подняться со стула.

- Ты чего, бродяга? - сказал темный человек, и Андрей узнал в нем сутенера с Кузанского.

Андрей улыбнулся и что-то смущенно пробормотал. Сутенер обильно плюнул ему в лицо, девушка засмеялась. Плевок попал в открытый рот и глаза, но Андрей не решился вытереться, боясь разозлить обидчиков. Постояв молча, сутенер влепил ему пощечину, сразу по уху и щеке, затем развернулся и пошел к выходу.

- Дерьмо, - с отвращением сказала девушка.

Сидя в мертвой тишине (в какой-то момент музыку выключили), Андрей чувствовал, что все посетители смотрят на него. Рядом стоял бритый парень, встретивший их у ворот, Андрей вспомнил и его - бандит с головой-тыквой из того же кафе на Кузанском.

- Можешь идти, - сказал парень, - больше призов не предвидится.

Андрей понял, что если он сейчас уйдет отсюда, то не дальше ближайших рельсов, где сможет броситься под поезд. Он встал и быстрым шагом двинулся вслед Сутенеру. У дверей он настиг их, высокая обернулась и с удивлением взглянула в его заплаканное лицо. Подхватив стул от ближайшего столика, он с ходу ударил обидчика по голове. Тот упал на колени, слегка ошалевший от такой неожиданности. Андрей не дал ему времени придти в себя и ботинками довершил падение противника. Тотчас он получил чем-то тяжелым по спине - подоспел бандит с головой-тыквой. Андрей знал, что его триумф завершился, и теперь, возможно, его забьют до смерти, но он рассчитывал с достоинством выдержать удары. В этот миг он показался себе собакой, которой палками ломают кости, чтобы мясо стало сочнее. Терпеть с достоинством было тяжело, потому что били его с надеждой нанести как можно больше увечий.

- Стоп! Что вы делаете? - к нему бежал Тарас вместе с каким-то человеком.

- Он чужой, - раздался голос Сутенера. - Видимо, гнида с ЯТВ. Пароля не знает. Его уже подсылали к нам на Кузанский - мы должны были встретиться, якобы по делу. Он и тогда на пароль не ответил и убежал, а потом сразу появились бойцы ятвэшники. Всех завалили, кроме меня и Святого.

- Какой пароль, сволочи? Я вообще не знаю, зачем меня на Кузанский посылали, - вставая на четвереньки, сказал Андрей.

- Тебя бродягой обзывали? - спросил Тарас.

- И неоднократно. Даже наш Зам.

- Ну вот. А ответ: “Бродягой погоняет”. Это и есть пароль. Зам тебя просто проверял на принадлежность к полуприличным. Он использовал тебя, что обнаружить наших на Кузанском...- Тарас обратился к окружающим. - Он свой, браты, не парьтесь.

- В таком случае, - сказал еще кто-то, - у него будет кличка “Чат”.

Андрей узнал говорившего - это был Больной.

- Как скажешь, Святой, - с уважением согласился Сутенер, - хотя я предпочел бы звать его “Сифня”.

- Сам козел, - смело ответил Андрей - он решил, во что бы то ни стало, теперь всегда быть храбрым.

Сутенер словно угадал его мысли:

- Это временно. Ты всегда будешь трусом. Но раз Святой говорит, значит, будем братами, - он по-приятельски протянул Андрею руку.

Андрей не успел ответить, потому что прогремел взрыв, и разорванные ворота вынесло прямо в

бар. Помещение наполнилось густым едким дымом, и в его клубах замелькали стройные черные фигуры с автоматами.

- ЯТВ! - закричал кто-то.

Андрей разбежался и рыбкой, первый раз в жизни, прыгнул в закрытое окно. Вместо асфальта его встретил крутой обрыв и Москва-река далеко внизу - как всегда, он перепутал стороны. Он погрузился в ледяную бурую воду, мощное течение канализации подхватило его и вместе с отходами стремительно понесло по столице.

Домой Андрей решил не ехать, - повсюду виднелись патрули ЯТВ. Глухими переулками он направился на станцию "Привет, Зигмунд", потому что там, у бюста Ерофееву было теперь его место. Покрытый слоем грязи, изрезанный стеклом, он стал неотличим от полуприличного человека. Метро очень изменилось со вчерашнего дня, на каждой стене он замечал плакаты КНЛ. С потолков свисали мониторы, в которых можно было наблюдать эпизоды из жизни неолюдей. Прохожие сторонились Андрея.

У бюста Ерофееву никого не оказалось. Памятник и загаженный прежде пол теперь блестели чистотой, на том месте, где когда-то целовались влюбленные, стоял лоток с "Хаберсом". Высокая красивая продавщица внимательно посмотрела на Андрея, взяла телефон и куда-то позвонила. Он хотел уйти, предчувствуя недоброе, но вдруг понял, что перед ним - Психо. Она странным образом изменилась, хотя и фигура, и черты лица остались прежними.

- Ты чего здесь делаешь? - спросил Андрей.

- Мы знали, что ты придешь сюда, - ровно, без обычной истерии, сказала Психо. - Больше ведь некуда?

- Я, пожалуй, пойду... Мне некогда, - он развернулся, чтобы уйти, но Психо схватила его за рукав.

- Стой! Ты арестован, служба безопасности ЯТВ, - перед глазами Андрея мелькнула книжечка с баэлевой сороконожкой вместо фотографии.

Психо держала крепко и при этом ужасно громко кричала. Схватив бутылку с "Хаберсом", Андрей сильно ударил ее по лицу и вырвался. Прыгая через три ступеньки, он бросился вниз по лестнице, а с другой стороны уже бежали по эскалатору бойцы ЯТВ. Едва он влетел в вагон, двери закрылись, и поезд тронулся.

Он не представлял, куда ему ехать. Отчаяние и страх не позволяли ему сесть, хотя вагон был пустой. Андрею казалось, что в таком положении просто бессмысленно присаживаться. Глядя на свое отражение в черном стекле, на котором вместо привычного предупреждения о закрытии дверей появилась надпись "Добро пожаловать в ЧАТ", Андрей стал подумывать о добровольной явке в ЯТВ. Он еще никогда не видел себя таким испуганным и диким, как в этом стекле.

- Выхода нет, - он попытался улыбнуться, но сразу пожалел о своем намерении.

С трудом вскрыв "Хаберс", украденный из лотка, Андрей отхлебнул глоток и бросил бутылку на пол - пить, так же как и сидеть, сейчас не хотелось. На самом деле, его интересовала баэлевая крышка, он смутно надеялся, что в ней может оказаться спасительный знак. Мысленно помолившись, он посмотрел внутрь крышки. Зеленое солнце Мохиша горело, как светофор, доступ открыт, добро пожаловать в Чат. Андрей решил, что сходит с ума, и по привычке сунул крышку в карман. В кармане он коснулся какой-то бумажки и вспомнил карлицу из "Аллеи Эльфов".

- Господи, какая же это грязь, - прошептал он, - что же я делал? Лучше бы шел в КНЛ, - и он представил себя таким, каким мог бы стать: сильным, здоровым, свежим, уверенным в себе. Он отлавливал бы полуприличных людей.

С твердым намерением броситься под поезд, Андрей вышел из вагона на станции "Баэлевая". Состав с воем прокатился мимо, на гранитной стене открылся плакат с рекламой КНЛ. Внизу, окруженные ржавой копотью, блестели рельсы. Часы в конце платформы начали отсчет времени с нуля. Андрей ждал, на минуте десять в глубине туннеля зажглись желтые огни, и он вспомнил, что от появления поезда до его остановки всегда проходит двадцать секунд. На этот раз он вперые не дождется, когда пройдут эти секунды.

- И все-таки интересно, - сказал он и быстро сунул руку в карман, где лежала записка от маленькой девушки.

"Неоновая, 15, клуб "ЧАТ", в 21.00 ждет Эльф", - Андрей удивился, не обнаружив в письме любовного содержания. Головной вагон промчался в нескольких сантиметрах перед ним, в тени кабины он заметил испуганное лицо машиниста. Двадцать секунд прошли, и поезд остановился, дрогнув напоследок всем составом.

- Твою мать, бродяга, я тебя сейчас ключом охерачу! - закричал машинист, вылетая из кабины с какой-то железной штукой в руке.

- Бродягой погоняет, - рассеянно ответил Андрей.

- Нормально, - машинист улыбнулся. - Быстрее дуй сюда.

В полной безопасности Андрей доехал до "Неоновой", стоя на месте помощника машиниста. По дороге он узнал, что на полуприличных людей объявлена охота, некоторых, особенно упорных, увозят в легендарные подвалы ЯТВ, другие соглашаются сотрудничать, ведь, как объяснил машинист, полуприличный человек слаб духом. Подразделения ЯТВ оцепили город, патрули прочесывают канализацию, так что у "бродяг" почти не осталось своих "точек".

Андрей вышел из метро, успешно избежав встречи с ятвшниками. На улице уже вечерело, резкие порывы ветра взметали мусор и бросали его редким прохожим в лица. Тучи темно-серым куполом накрыли город, угрожая ливнем, и с первыми же каплями повсюду стали закрывать ставни. "Сейчас начнется!", "Опять испортилась!" - раздавались в домах недовольные голоса пожилых теток. В отличие от теток, Андрей обрадовался непогоде, потому что сильный ветер всегда сулил удачу.

Вход в клуб украшала вывеска с изображением пары влюбленных, соединенных множеством тонких поводков. На двери Андрей заметил неаккуратно прилепленную бумажку, в которой утверждалось, что клуб имеет лицензию ЯТВ за таким-то номером. Модная и дорогая обстановка смутила его, все-таки Андрей выглядел, как бомж. Оказавшись в главном зале клуба, он увидел вдребезги пьяного Степана, идущего к нему навстречу с распростертыми объятиями. От удивления и растерянности Андрей тоже развел руки в стороны и слегка присел, как будто собирался подхватить ребенка. Дамы и господа, наряженные в вечерние платья и смокинги, с интересом следили за встречей друзей.

- Дорогой Эльф, - обратилась к Степану одна дама, - это что, твой знакомый?!

- О, да, - ответил Степан, - позвольте представить моего друга Андрея, человека в высшей степени неприличного. Посмотрите, как отвратительно он одет! А эти волосы, руки? Ботинки! Обратите внимание, дамы и господа, на его ботинки! Это вообще край.

Андрей смутился, но Степан обнял его, как ни в чем не бывало, и увлек за собой в какую-то дверь. Они очутились в сумеречной комнате с маленьким окошком, выходившим в типичный московский переулок. На грязном облупленном подоконнике умирала без света старая герань. Посередине комнаты стоял мощный деревянный стол с

недопитой бутылкой и стаканом, пачка папирос закрывала литровую банку-пепельницу. Вокруг стола беспорядочно расположились табуретки, больше в помещении ничего не было, если не считать различного мусора на полу вроде бумажек, рыбьих костей, пробок, бычков, CD-дисков и прочих мелочей. Друзья расселись.

- Не обращай внимания, в главном зале - бутафория на случай проверки, - начал Степан. - После гибели Сутенера и Святого, которую ты видел, дела пошли совсем плохо. Нас, бродяг, ловят, как мышей. Думаю, этот клуб - единственное незачищенное место в Москве.

- Степан, ты тоже, что ли, полуприличный?

- Да. Я идеолог и лидер, к тому же я вовсе не Степан... Выпьешь?

Андрей по привычке отказался. Вместо этого он закурил, и дым дешевых папирос повис между ним и Степаном. Он вдруг понял, что у него нет вопросов, что он и так все уже знает.

- Слушай, Степан, а ведь я не с вами. Я плевал и на вас, и на ЯТВ. Я хочу быть сам по себе.

- Может быть. Но, тем не менее, ты здесь, а твой Зам объявил на тебя охоту.

- Чего это он? - удивился Андрей.

- Ну как, ты же считаешь себя последней надеждой человечества... И все такое... Кстати, как продвигается борьба с алтарианцами? - Степан был совершенно серьезен.

- Неважно, - Андрей тоже старался быть серьезным, но все равно покраснел. - У них всегда технологическое преимущество. Поэтому земляне неизбежно проигрывают.

- А ты не пытался придумать так, чтобы земляне были круче?

Андрей промолчал.

- Да, - печально сказал Степан, - мы настроены на поражение. С таким настроением нам никогда не добраться до Мохиша, сердца ЯТВ.

Открылась дверь и в комнату вошел высокий человек.

- Привет, Юзечка! - Степан поднялся приветствовать вошедшего.

Андрей, взволнованный, тоже встал. Человек приблизился, в свете окна проявились неповторимые черты Тараса.

- Юзечка? - Андрей упал обратно на стул. - Это ты с Миленой, сволочь? Юзечка, твою мать...

Тарас весело улыбнулся и подружески протянул руку:

- Не время для ревности! К тому же, она - шлюха, стоит ли волноваться. Впрочем, в любом случае волноваться не стоит, потому что она погибла.

- Значит, она алтарианец? - спросил Степан.

- Алтарианец.

- Стоп! - Андрей вдруг вспомнил про записку. - А меня вы зачем позвали? Я-то не с вами, бомжи.

- Смотри сюда, - Тарас взял нож и нацарапал на столе простенькую схему.

- Видишь? ЯТВ через Чат выслеживает "землян", потом их направляют в КНЛ. Там они переплавляются в членов ЯТВ, то есть в "алтарианцев" или, как обычно говорят, "неолюдей".

- И что?

- А вот что: кто повелевает Чатом, тот повелевает всем. Я тебе пытался намекнуть об этом, подделав завещание Основного. Наконец, мы поняли, что такое Чат, вернее, кто это такой.

- Зам?

- Зам - это ЯТВ. Кстати, он бывший лидер полуприличных Бэтман. Поэтому он так хорошо под своего работает. А Чат - это ты.

Ответить Андрей не успел, потому что снова отворилась дверь и в комнату вошла Лиса.

- О! - воскликнул Тарас и хлопнул Лису по заднице. - Теперь все в сборе.

Лиса смутилась, но Тарас, играя бровями, продолжал шлепать по огромным ягодицам, и каждый раз приговаривал: "Чпок! Чпок! Чпок!" Как бы извиняясь, она посмотрела на Андрея.

- Привет, - сказал он.

- Брось свои приветы, - засмеялся Степан, - ты не в Чате. Ну, Лиса, какие новости?

- Отличные. Алтарианцы, как всегда, одерживают победу.

- Это вы что, - Андрей взорвался, - издеваетесь надо мной? Да пошли вы... Счастливо оставаться.

Он встал. Следом поднялась Лиса и сказала не своим голосом:

- Спешить некуда. Служба безопасности ЯТВ.

Степан с Тарасом удивленно переглянулись. Дверь открылась в третий раз, и зашли люди с эмблемами Мохиша на лацканах пиджаков. Последним появился Зам. Он энергично потрепал Лису ниже пояса, в ответ она благодарно засмеялась и порозовела. Андрей пожалел, что никогда не пользовался таким способом общения с девушками.

- Молодец! - сказал Зам. - Ты отлично поработала, считай, что конкурс в ЯТВ пройден.

- О! Спасибо, - воскликнула она.

- Снимай камуфляж, моя девочка. Он больше не понадобится.

Еще раз засмеявшись, она запустила руки под майку и вызволила на свет внушительные резиновые груди. Такую же операцию она проделала под юбкой, сняв с себя накладные ягодицы и бедра. Сильно похудевшая, она теперь только лицом напоминала Лису. Поддев пальцами кожу на шее, она стянула с головы маску, и подмигнула совершенно здоровым глазом Андрею:

- Привет. Как дела?

- Привет, Хроза... Нормально, - шепотом ответил он.

Подвалы ЯТВ (Андрей был уверен, что находится именно там) напоминали детскую поликлинику. Выложенные кафелем коридоры, сиротские плакаты с азбучными истинами, запах каких-то лекарств волновали и пугали его. Он жил в смутном ожидании боли, хотя и понимал, что его страхи как-то связаны с ранними посещениями врачей. Раз в день арестованных собирали в холе, где был установлен телевизор, и показывали фильмы о современной жизни неолюдей. Зрители невольно сравнивали себя с экранными героями, и контраст оказывался настолько ярким, что многие плакали. Андрей тоже плакал, почему-то вспоминая во время таких просмотров маму. Возможно, причина крылась в чувстве вины перед ней, или так сказывалась больничная атмосфера - как в детстве, когда мать водила его по коридорам поликлиники и казалась единственным надежным человеком. Своих друзей, Степана и Тараса, он не встречал с тех пор, как их взяли в "Аллее Эльфов", да и не хотел встречать.

Кроме совместных просмотров телевизора было еще одно развлечение - игра в баэлевые крышки. Заключенных постоянно поили "Хаберсом", поэтому оставалось много крышек. Тот, кому выпадало изображение ветра, мог один день не ходить "в кино". Никто не хотел выигрывать, чтобы не сидеть в опостылевшей камере. Андрею не везло чаще других, и он собрал целую коллекцию крышек со всевозможными ветрами: от чудовищного шторма в океане до легкого бриза на усыпанной листвой поверхности ручья. На свободе он получил бы за эту коллекцию неограниченный доступ в Чат.

Он возненавидел ветреную, пасмурную погоду, и мечтал о солнечном свете и жарком летнем дне. Каждую ночь он видел мутно-голубое небо с солнцем в зените, дрожащий пар над раскаленным асфальтом, и себя, идущего к размытому горизонту. Во сне у него не болели глаза от яркого света, ему не было тяжело и душно. Наяву здесь царил лесной полумрак, лишь в экране телевизора - единственном окне - Андрей мог наблюдать светлую часть мира, как нечто сказочное и недоступное.

Однажды он получил послание от Хрозы. Шел то ли пятый, то ли шестой месяц его заключения. Андрей очень обрадовался, и совсем не потому, что письмо прислала именно она. Разорвав баэлевый конверт, он с огорчением обнаружил всего несколько строк:

“Дорогой Андрей! Я знаю, как тебе тяжело, но скоро ты станешь другим. Ты уже сделал определенные успехи. Обещаю, мы будем вместе, когда ты выйдешь. И помни главное - я тебя вижу. Целую пока в лоб, Хроза”.

От бумаги пахло ее волосами, и он решил сохранить письмо. Больше он не получал весточек с воли, и начал подумывать, что проведет в подвалах остаток своей жизни. Его никуда не вызывали, он сидел на своей кровати и с утра до ночи раскладывал горы баэлевых крышек. При одной мысли о “Хаберсе” ему делалось плохо, но других напитков здесь не было. Фильмы о жизни неолюдей пошли по второму, а потом по третьему и четвертому кругам, и он выучил все, что там происходило. Привыкнув к новому образу жизни, Андрей научился находить в нем положительные стороны, определил интересные события, которых стоит ждать, и рутинные, которые составляют обыденную повседневность, - словом, все, как на воле. Конечно, в заключении его возможности и выбор были очень ограничены, поэтому приходилось довольствоваться малым. Он с нетерпением ждал времени просмотра телевизора и приема пищи - в таких случаях заключенные собирались вместе. Любая возможность покинуть одиночную камеру казалась настоящим праздником, а “выигрыш” в баэлевые крышки - трагедией. Когда Андрей окончательно смирился и даже вошел во вкус, его, наконец, пригласили на “разговор” (слово “допрос” считалось устаревшим и не передающим реальное положение дел).

В небольшой комнате сидел за письменным столом Зам и улыбался. Солнечный свет из распахнутых окон бил ему прямо в лицо, он жмурился, как довольный кот. Андрей руками закрыл глаза и отвернулся от палящих лучей, кожу непривычно жгло, воздух казался сухим и горячим. Зам наблюдал за ним, насвистывая что-то смешное.

- Я вижу, тебе не очень нравится свет, - сказал он. - Хочешь обратно?

- Что вы! Что вы! - Андрей сделал усилие и умоляюще посмотрел на Зама. - Я так соскучился по солнцу и теплу! Я не могу опять в подвал.

Говорить было трудно, он отвык произносить слова и чувствовал себя ужасно косноязычным.

- Шучу, - Зам облокотился на стол и строго посмотрел на Андрея, показывая, что веселье закончилось. - Поговорим о деле. Ты явно меняешься в сторону нормальности - у тебя, как мне кажется, уже прошла эта пасмурно-ветреная дурь и сознание собственной уникальности. Ты всегда выбивался из коллектива... А ведь не потому, что ты лучше всех. Потому что ты был хуже всех.

- Да, конечно! Я очень хочу стать таким, как вы. Я раньше был серым и жалким, а теперь хочу, как вы...

- Не надо лебезить, это противно, - Зам состроил брезгливую гримасу, и Андрей испугался. - Впрочем, ты говоришь искренне. Земляне повержены, верно?

- Верно! Алтарианцы всегда побеждали. Они непобедимы!

- Ну и отлично, Дроныч. Иди-ка ты в камеру.

Люди в белых халатах распахнули дверь и жестами предложили Андрею выйти. Он упал на колени и вцепился в косяк двери, на глазах выступили слезы:

- Не нужно! Вы ошибаетесь - мне Хроза прислала письмо, она говорила, что скоро я буду нормален!

- Я так и знал: ты всегда останешься трусом. А насчет письма я разберусь. Хроза совершила ошибку. Она была не готова к ЯТВ, - посмотрев на рыдающего под ногами врачей Андрея, Зам снова брезгливо скривился. - Унесите. Унижение противно.

Вернувшись в камеру, Андрей уже не мог успокоиться. При всякой возможности он убеждал врачей в своей нормальности, умолял их передать Заму свидетельства его продвижения в направлении неочеловека. Они молча выслушивали и уходили, ничего не ответив. Андрей видел, что врачи посмеиваются между собой и крутят пальцами у виска, повторяя его слова: “Неочеловек!” Оставшись в одиночестве, он плакал, воображая, как ему, наконец, удается разжалобить бывшего Бэтмана. В финале слезливых грез они всегда становились друзьями, и Андрей получал высокую должность в ЯТВ.

Заново привыкнуть к заключению он так и не сумел, и в течение многих месяцев жил ожиданием повторного вызова. От “Хаберса” у него испортились желудок и зубы, его тошнило даже от мысленного глотка. Он начал понимать, как живется полуприличным людям, и проклинал свою прежнюю несознательность.

Как-то во время просмотра фильма он сказал вслух:

- Я согласен даже на свет Мохиша.

Вскоре его пригласили на разговор. На этот раз Зам выглядел суровым и немного расстроенным.

- Я не планировал с тобой встречаться, Дроныч, но случилось непредвиденное, - он начал издалека, как будто хотел подготовить Андрея к трагическому известию. - Ты, разумеется, еще не готов к освобождению, но делаешь в этом направлении большие шаги. Уже скоро мы с тобой будем жить под одним солнцем. Но вызвал я тебя не поэтому.

Он замолчал, взял ручку и принялся что-то писать. Размышляя над услышанными словами, Андрей пришел к мысли, что не существует такого известия, которое смогло бы его потрясти. Единственное, чего он опасался, так это возвращения в камеру.

К сожалению, погода со времен предыдущей встречи испортилась. Небо своей серостью походило на кафель в подвалах, воздух потяжелел и отсырел, в общем, у Андрея сложилось ощущение, что он смотрит не в окно, а на стену камеры. Вдруг ему пришло в голову, что он забыл поздороваться.

- Здравствуйте, - неуверенно сказал он.

Зам с удивлением взглянул на него и отложил ручку.

- Это приятно, когда люди, несмотря на невзгоды, остаются вежливыми.

Он поднялся, мощно подергал головой влево и вправо, чтобы размяться, и вытянул в стороны мускулистые руки; рядом с ним Андрей показался себе хрупкой девушкой.

- Пойдем, я тебе покажу кое-что, - Зам вышел за дверь и быстрым шагом двинулся по коридору, Андрей, отвыкший от ходьбы, едва поспевал за ним. - Учти, Дроныч, она сама хотела тебя видеть, иначе я не стал бы тебя вызывать.

Помещение, в котором они остановились, как и все здесь, напоминало больницу. Посередине комнаты была кровать, укрытая полиэтиленовыми занавесками. Зам подвел Андрея к изголовью, отдернул занавеску и сказал шепотом:

- Попрощайся с Хрозой.

То, что увидел Андрей, едва ли походило на Хрозу и на человека вообще. Перед ним лежало забинтованное тело, лишенное конечностей и опутанное какими-то проводами. Оно медленно вздымалось, из открытых губ доносились хрип и ужасное бульканье, словно в глубине этого человека вскипела вода. Бинты не коснулись нижней части лица, оставив снаружи рот и часть шеи. Андрей в страхе посмотрел на Зама.

- Поторопись, - ответил тот, - у тебя мало времени.

Зам тактично удалился в дальний угол и отвернулся к стене. Андрей постоял некоторое время молча. Он не знал, что ему нужно делать. Наконец, решившись, он тихо, чтобы не показаться смешным, проговорил:

- Я очень тебя люблю, Хроза.

Он снова замолчал, пораженный тем, что это было его первое настоящее признание в любви, и при том лишенное всякой эротики. Опасаясь, как бы его не увели, он продолжил, сглотнув подступивший к горлу комок:

- Все произошло так, как ты хотела. Я теперь нормальный, здоровый человек. У меня все отлично, я занимаю крупную руководящую должность в ЯТВ. Когда ты поправишься, мы будем вместе. Я очень по тебе скучаю...

Он не мог больше говорить, и просто смотрел на ее губы. Ему показалось, что она улыбнулась, но пелена, затянувшая глаза, мешала в этом убедиться.

- Я тебя очень люблю, - повторил он и осторожно прикоснулся к бинтам на ее голове.

- Нам пора, - сказал Зам. - Надеюсь, ты попрощался, потому что Хрозу ты больше не увидишь. Она умирает.

Андрей вышел из комнаты. По темным коридорам, по кафельным лестницам, его вели вниз, опять в подвалы. Зам исчез, не попрощавшись, но он не заметил этого. Он ничего не замечал.

Прошло много недель или месяцев, прежде чем его снова пригласили к Заму. Он больше не плакал по ночам, не мечтал, не разговаривал с врачами. Вместо слез его часто разбирал смех, когда он, лежа в кровати, вспоминал различные случаи из своей жизни. Он смеялся беззвучно - из страха, что его могут услышать врачи. С наступлением ночи он спускался на пол и принимался за физические упражнения, действуя тихо, как мышь. Со временем он научился использовать кровать в качестве штанги, хотя для этого ему пришлось стать настоящим акробатом. Вскоре его мышцы окрепли и выросли. Он полюбил смотреть на свое отражение в кафеле, и мог часами любоваться собой в дневное время, пока из коридора в камеру проникал свет. Качество кафельного зеркала было ужасным, но воображение прекрасно восполняло недостатки отражения. "Хаберсом" его больше не поили, а все крышки однажды, когда он смотрел телевизор, куда-то пропали.

Теперь он хорошо знал, что нужно говорить и как себя вести на "разговоре". И все-таки он растерялся, увидев Зама в белом халате и белом колпаке. Его удивила и резкая перемена в обстановке комнаты, но он постеснялся спросить, зачем понадобилась вся эта бутафория.

- Привет, - Зам приподнялся и указал на свободный стул. - Тебя, я вижу, что-то смущает?

- Ваша внешность. К чему этот цирк?

- Все в порядке. Ты пережил отравление "Хаберсом" и теперь, когда больше не пьешь эту наркотическую дрянь, видишь вещи такими, какие они есть. Ну, хорошо, - Зам надел очки, которые никогда раньше не носил и Андрей хмыкнул. - Хорошо. Продолжим старый разговор?

Андрей кивнул, хотя и не помнил, о каком именно разговоре идет речь. Зам открыл какую-то тетрадь, мельком просмотрел записи и сказал:

- Обойдемся без церемоний и сразу перейдем к делу. Итак, что такое КНЛ?

Этот вопрос Андрей ожидал услышать и успел к нему подготовиться, поэтому без промедления ответил:

- Кузница, где людей переплавляют в алтарианцев.

- Очень хорошо. А что такое Чат?

Не сдержавшись, Андрей улыбнулся - и к подобной провокации он тоже был готов:

- Чат это орудие ЯТВ для контроля за землянами. Отловленные в Чате направляются в КНЛ. А если вас интересует, какая связь между КНЛ и ЯТВ, то я отвечу: первое готовит кадры для второго. И еще: КНЛ также называют ИНН - Институт неонормальных неолюдей.

- Еще лучше. Но скажи-ка мне, а что же такое ЯТВ?

- Сердце Мохиша. Но я бы сказал иначе, - Андрею показалось, что он раскрыл хитрость Зама, - не что такое, а кто такой.

- Пусть так, допустим.

- Это вы!

- Опс!!! Да ты, мой друг, совсем болен! - в волнении воскликнул Зам. - Сколько можно биться над тобой?

- А что не так, уважаемый Зам? - Андрей мысленно принял защитную стойку, недоумевая, в каком месте его рассуждений закралась ошибка.

- Ну что это за Зам? А, ну где ты взял это? Меня зовут Юрий Петрович, постарайся запомнить. Я бывал у вас на работе, когда писал диссертацию о воздействии "Хаберса", но не более... Свое-то имя ты помнишь?

О, Андрей отлично помнил, как его зовут! Он получил свое имя в боевом крещении, но "Юрию Петровичу" знать об этом было незачем.

- Конечно, - ответил он, - меня зовут Андрей.

- Ну, хотя бы это хорошо. Когда же ты поймешь, что никакого ЯТВ, никаких алтарианцев, а также Чата и "Солнца Мохиша" - в твоем видении этих компьютерных программ - не существует? Ты подменяешь реальность игрой!

Такого поворота событий Андрей совсем не ожидал, и мигом вспотел. Истерично копаясь в своих волосах, он пытался сообразить, что происходит.

- Может быть, вы скажете, - вдруг закричал он, - что и вашей дочери не существует? А как же Тарас, Степан, эти великие предводители Землян? Может и вас, бывший бомж Бэтман, тоже не существует?

Андрей понял, что все-таки поддался на провокацию и сказал лишнее. Перед глазами возникло кошмарное видение камеры: пройдут недели, а может и месяцы, прежде, чем у него снова появится шанс доказать свою нормальность. Зам прервал его размышления:

- Да, моей дочери не существует. Какой-то бомж проломил ей голову бутылкой из-под "Хаберса". Твой друг Степан окончательно спился и тоже умер, с похмелья. И Тарас плохо кончил - он как-то ухитрился покончить с собой в палате для буйнопомешанных. А что касается меня... Да, я был когда-то бродягой, много пил, валялся на тротуарах... Но потом я пришел в КНЛ, и меня вылечили.

- Ага! - в отчаянии воскликнул Андрей, - вы проговорились! Значит, КНЛ существует!?

- Кончено! А где ты, по-твоему, находишься?

Андрей сдался, спорить было бессмысленно. Понурившись, он смотрел на больничные тапочки Юрия Петровича, которые торчали из-под стола, такие домашние и совсем не бэтмановские. В кабинет зашли медбратья и взяли его под руки. На прощание Зам дружелюбно сказал:

- Мы тебя вылечим.

С Юрием Петровичем они стали встречаться каждую неделю. Разговаривали, в основном, о старых друзьях Андрея и о Чате. Первое время Андрей не мог скрыть удивления, слыша совершенно абсурдные, на его взгляд, вещи. Постепенно он освоился с новой информацией и научился правильно от-

вечать на вопросы Юрия Петровича. По ночам он продолжал заниматься физическими упражнениями. Теперь ему не составляло труда поднять кровать одной рукой и отжиматься, стоя вверх ногами. Днем он подолгу смотрел на свое отражение в кафеле, и находил, что обладает очень красивой внешностью, не хуже, чем у ребят в роликах КНЛ.

Каждый разговор с Юрием Петровичем начинался с одного и того же вопроса:

- Итак, что такое Чат?

- Компьютерная программа, созданная для виртуального общения между людьми, - без запинки отвечал Андрей.

- Так. А "Солнце Мохиша"?

- Компьютерная игра.

Юрий Петрович, слыша эти ответы, поднимал брови и глубоко вздыхал.

- Ты хитришь.

Или говорил, словно подражая Станиславскому:

- Не верю.

Андрей уходил расстроенный, не понимая, почему Юрий Петрович не верит ему. Через неделю он снова слышал тот же вопрос и отвечал так же, как всегда.

- Ты хочешь меня обмануть, чтобы выйти отсюда. Неужели ты думаешь, что я этого не вижу? - огорчался Юрий Петрович.

- Я вас не обманываю, это действительно компьютерная программа, - искренне отвечал Андрей.

- Допустим. А что такое ЯТВ?

- ЯТВ не существует.

- Не верю, - задрав брови, печально вздыхал Юрий Петрович.

Вернувшись в камеру, Андрей подолгу размышлял над заданными ему вопросами. Однажды во сне он увидел Хрозу той поры, когда она была Лисой. Она сидела у него на коленях и нежно, как ребенок, прижималась к груди, а он гладил ее волосы. Одуревший от счастья, он бормотал какую-то чепуху о своей огромной любви, рассказывал, что добился больших успехов в лечении и полюбил солнце, и что знает теперь, каков есть Чат на самом деле. Лиса сказала: "Не будь Чата, мы бы с тобой никогда не встретились, любимый".

На следующей встрече, опередив Юрия Петровича, Андрей заговорил первым.

- Мне совершенно все равно, что такое Чат и прочая чепуха, о которой вы меня спрашиваете. Поймите вы, идиот, я хочу жить нормально, заниматься в тренажерном зале, ходить на работу, встречаться с девушками... - его голос исказился от подступивших рыданий, - да я никогда в жизни больше не приближусь к компьютеру! Неужели вам не ясно - в Чате я просто пытался найти доступных девушек, с которыми легко переспать! Я не умею знакомиться иначе, потому что стесняюсь, а в Чате просто - таким, как я...

Он некоторое время плакал, тщетно пытаясь успокоиться. Юрий Петрович молча наблюдал за ним, потом приблизился и мягко положил руку на плечо:

- Ну-ну, я все понимаю.

Андрей, содрогаясь всем телом, прижался щекой к его руке.

- Я даже без компьютера продолжал играть в "Солнце". Чтобы отвлечься и не думать о том, какое я ничтожество. В реальности я был никто и только в игре мог чувствовать себя личностью, борцом, блин, против системы, которой попросту не нужен. Я никогда не считал себя лучше всех... Я делал вид, что дружу со всякими бомжами, что предпочитаю их общество и презираю всех остальных... Потому что я сам себя презирал.

- Да-да... - вдруг Юрий Петрович резко спросил: - а я кто такой?

От обиды Андрей перестал всхлипывать и в отчаянии воскликнул:

- Юрий Петрович, хватит надо мной издеваться! Наверное, главный психиатр в этой проклятой клинике.

- Можешь идти, - Юрий Петрович снял колпак и вытер пот со лба. - Уладим кое-какие формальности и, думаю, в понедельник ты отсюда выйдешь!

- Я выздоровел???

- Совершенно!

Юрий Петрович говорил правду - Андрей выздоровел. Через несколько дней он вызвал его к себе в кабинет, чтобы попрощаться. Комната блестела от солнца, в открытое окно веяло утренним запахом листвы, еще не успевшей завянуть под зноем. На подоконнике лениво распластался огромный рыжий кот, и с легким изумлением смотрел на Андрея. Юрий Петрович умильно улыбался, глядя на позолоченный пейзаж. Он казался добрым, наивным старичком из детской сказки.

- Андрюша! - Юрий Петрович пожал ему руку. - И все-таки, какая радость, что ты поправился!

- И я рад, Юрий Петрович.

- Да, да... Четыре года прошло... - заметив волнение Андрея, он добавил, - бывает и больше! Некоторые не выходят всю жизнь... Там тебя коллеги встречают, так что поторопись. Ты возвращаешься на работу!

- Это правда? Спасибо вам, Юрий Петрович, огромное спасибо!

- Постой. Вот, возьми мой телефон - если что, позвони. Да и вообще, так просто звони, мы же друзья теперь, - он протянул Андрею клочок бумаги с номером телефона. - Это рабочий.

У подъезда его ждали. Исаак, Бартоломей и Хью курили, застенчиво улыбался Распорядитель. Заметив Андрея, они протянули руки, кто-то из них сказал:

- О, какой ты здоровый стал! Рады тебя видеть.

Распорядитель неуверенно раскрыл объятия:

- Будем работать! Садись в машину, подвезем.

- Я, пожалуй, пешком пройдусь, спасибо.

- Понимаю, давай...

Погода менялась, солнышко, как назло, закрыли облака. Он вышел из подъезда и пошел по улице. Непонятно откуда вдруг налетели черные тучи, загудели, сгибаясь, деревья, и протяжно закричал гром. Боясь промокнуть, Андрей укрылся под низким навесом старого тополя. Могучее, как он сам, дерево касалось листвой его головы, оказывая первые ласки за несколько лет. Похолодало и стемнело, сверху брызнуло, дождь, нарастая, мигом вырос в мощный ливень. Белая вспышка осветила улицу, и стало видно, как волнами несет водяную пыль сразу по всем направлениям. На противоположном тротуаре Андрей заметил телефонную будку и бросился к ней, чтобы спрятаться от этого кошмара. На половине пути он поскользнулся и упал в лужу, и в свете молнии как будто увидел себя сверху, распластанного на дороге, единственного в целом городе.

В будке он оказался уже насквозь вымокшим. На подставке под телефоном стояла забытая кем-то полная бутылка "Хаберса". По старой привычке он ловко откупорил ее и сделал несколько глотков, потом рассмотрел баэлевую крышку. Все совпадало. Он нашел в кармане бумажку с номером телефона, снял трубку и позвонил.

- Алло? - раздался уставший голос Юрия Петровича. - Алло? Кто это, говорите! Кто это?

- Это Чат, - ответил Андрей и повесил трубку.

Он вышел прямо в дождь и уверенно зашагал по улице, чувствуя свою силу. Ветер и не думал ослабевать, наоборот, он лишь крепчал, а потоки воды, разбиваясь об асфальт, превращались в густой туман. Ничего нельзя было разглядеть в этом тумане, кроме тысяч огромных крейсеров, устремившихся к зеленому солнцу Мохиша.

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

ОВАЛЬНЫЕ БУДНИ

…Константин собирался еще что-то сказать, однако его прервал Билл.

Со слезами на глазах он повел следующую речь:

“Когда я был маленьким мальчиком и беззаботно крутил хрюшкам хвосты, отец, откормив пять тысяч свиней и мастерски убив их из гранатомета, засеяв двадцать пять гектаров кукурузы и собрав с них урожай, продал полученное мясо и початки. Он заработал кучу денег, принес в дом телевизор, усадил меня к себе на колени и рассказал такую историю:

“Сын, когда я был маленьким мальчиком, мой отец мастерски откормил десять тысяч свиней и засеял пятьдесят гектаров кукурузы. Когда урожай был собран, свиньи грамотно убиты при помощи карамультука и мясо продано, твой дед купил билеты на этап гонок класса НАСКАР. Мы вместе пошли на овал и долго, разинув рты, периодически заполняя желудки через отверстия в лицах гамбургерами (в начале века это были настоящие гамбургеры, скажу я тебе) и знатным попкорном, наслаждались зрелищем гоняющихся по кругу на протяжении нескольких часов машин. Это было круто, сын мой. НАСКАР - это фамильное увлечение свиноводов Джонсонов”.

Сказав это, мой отец торжественно включил телевизор в розетку и сотворил антенну из колючей проволоки. Мы запаслись попкорном и “колой” и уселись перед голубым экраном. И тогда я впервые увидел овальные состязания. Это была гонка на Старой Кирпичнице. Я был так впечатлен, что не мог уснуть на протяжении трех последующих суток. Я ходил к любимым хрюшкам в хлев и рассказывал им о том, как круто быть гонщиком НАСКАРА и какая это ВЕЛИКАЯ АМЕРИКАНСКАЯ СЕРИЯ. С тех пор я являюсь страстным поклонником гонок.

Совсем недавно я откормил и мастерски убил сотню свиней, кукуруза, правда, еще не выспела, но денег было достаточно, для того чтобы слетать в Индианаполис. На личном самолете, между прочим! Мы летели помолиться на икону мирового автоспорта, но волею судеб оказались в этом месте, где этот вот человек занимается самым настоящим святотатством, - и он демонстративно ткнул Тютелева пальцем в грудь…

Прочитав эти строки, Джонсон-младший задумался. За окном - холодный ноябрьский Нью-Йорк, вечер, конец рабочего дня и целой рабочей недели...

Он всегда перечитывал этот отрывок “Овального уикенда”, дорогой как память.

Джонсон-мл. - свиновод IT’шник - занимается разработкой и внедрением новых программ в нелегком скотоводческом бизнесе. Его знает вся Америка, лучшие свиноводы страны стаями собираются около его квартиры, предлагая бешеные бабки за новые программы. Это неудивительно, ведь только благодаря научным трудам нового поколения американских яппи - скотоводов-”айтишников”, первым из которых был Бенджиамин, скотоводство в стране приобрело новые, порой ужасающие, масштабы. Что и говорить, скрещивание человека и свиньи - тоже заслуга Джонсона-младшего... Но сейчас Бенджи призадумался. И мысли в его голове крутились одна мрачнее другой.

Как вы думаете, чем сейчас занимается его отец Билл и мать Лесси. Где их старый потрепанный комбайн и видавший виды кукурузник? Где НАСКАР и регулярные семейные уикенды у телевизора с баулами попкорна, свежими чизбургерами и кока-колой?

Левушка... Я даже не могу сейчас вспомнить, как он у нас появился. Наверно, он был всегда. Сначала просто автором, потом - редактором. Он до сих пор сдает материалы с мелкими нарушениями в оформлении, которые ему всегда прощались, прощаются и будут прощаться. Ведь такого симуляторщика, который так пишет про игрушки, больше нет ни в одной другой редакции. Если Лева утверждает, что техника управляемого заноса на этой тачке тем-то и тем-то отличается от аналогичной техники на вон той тачке, то этому веришь безоговорочно. А когда он рассказывает байки про американцев Джонсонов, начинает казаться, что через мгновение откроется дверь и прозвучит хрипловатый голос главы семейства Билла: “Здес... есть... нах-х-ходится... редакция... журнал... “Наффигатор”? А еще мы очень рады за него, в этом году Леонтий стал Шеф-редактором журнала “Мотор”.

Игорь БОЙКО

Всего этого нет!

Семейство соседей Гангстерсонов тоже распалось. Кого-то посадили за торговлю марихуаной, кто-то попал в драфт НБА, а кто-то и вовсе умер. Незавидная черная доля...

Ускользающий образ самурая

...Потомственный самурай Накосикасукасенасам занимался вечерней медитацией. Отважный японец ретиво помахивал мечом, бил кулаком в кипу стародавних газет и орал во всю глотку "ОС!", при этом добавляя понятную в Японии только ему смесь крепких выражений двух самых могучих языков планеты. Полностью фраза звучала так: "ОС! Мазафака, козел, фак ю, чмо, ты кого чудаком назвал!".

Наблюдавшие за этой картиной из-за ограды соседские узкоглазые мальчишки, заслышав такую тираду от нарядного самурая, размахивающего красивым мечом, еще раз убедились в его беспрекословной крутизне.

Помаявшись так добрый час, тридцатилетний Накосика пошел наблюдать за своим чудосадом. На десяти сотках плодородной японской земли произрастали две березы, одна пальма и несколько кустов крыжовника. Отдельный участок был выделен под посевы конопли. Владелец ботанического чуда расплылся в самодовольной восточной улыбке и сладострастно погладил себя по пузу. Затем, усевшись в позу лотоса, добропорядочный самурай принялся распевать псалмы, любовно натачивая древний меч.

Трудно поверить в случившееся совпадение, но на фразе "и прилетел к нам в гости финист-ясный сокол", в центр сада свалился неопознанный летающий объект. Точнее НПО (объект был падающим).

Самолет врылся носом в землю, и через мгновение сидевшая в нем людская пирамида рухнула. Странные пришельцы, исполнив каждый по три кувырка с подвыподвертом, лихо встали на ноги. На глазах у изумленного японца троица вежливо раскланялась и, по-лошадиному улыбаясь, изрекла интернациональное: "Хай!".

Накосикасукасенасам быстро пришел в себя. Вскочив, джап взвизгнул: "Ос!" - и по привычке полез махаться, но! Одним незаметным движением руки щупленькая женщина свернула его в клубок и мило улыбнулась. Она произнесла: "Не рыпайся, а то порешу!". Пристыженный самурай подхалимски улыбнулся и, дабы загладить топорность своего поведения, позвал всех откушать рису.

Большой Билл был несказанно удивлен обстановке, царящей в столовой их нового знакомого. Стулья отсутствовали как факт, а вместо более уместных при приеме пищи вилок и ложек им преподнесли деревянные палочки. Простой американский труженик расценил такое поведение как довольно веселую шутку и затрясся от смеха. Когда спазмы отпустили, он заорал что есть силы:

- А ну, тварь японская, давай тащи нормальный хавчик и ложку покрепче...

Билл Джонсон почему-то запомнил этот момент наиболее отчетливо.

Он сидел в техасской тюрьме за кражу свиного корма в особо крупных размерах. Сидел уже третью неделю, а впереди было еще столько же. Билл до сих пор не понимал, зачем он, будучи пьяным и бессознательным, впрягся в соседскую телегу с овсом и потащил ее к себе на ранчо, где в угаре тотального позитива, накормил своих голодных и исхудавших свиней до отвала. А что делать простому техасскому мужику, когда сын отправился учиться на грамотного сивновода-"айтишника", мать ушла из дома в буддистский монастырь, а сезон НАСКАРа закончился. Да, только пить, не кормить любимых, свиней, страдать, снова пить, пропить легендарный комбайн, кукурузник, даже флигель в форме свиной морды, и тот пропить, как сейчас принято говорить, нах! Потом выпить последнюю бутылку виски, проникнуться любовью к исхудавшим свиньям, завалиться с ружьем к соседям, впрячься в их телегу, утащить корм свиньям, накормить их, заснуть счастливым тут же, а проснуться уже в полицейском участке...

Впрочем, Накосикусукасенасам до сих пор не выходил у него из головы. Как-то грубо обошлись они тогда с радушным японцем, где он сейчас? Трудится в какой-нибудь тюнинговой мастерской? Ловит рыбу или до сих пор возделывает свой уникальный сад? А может, подался в якудза? Билл загрустил и ударился головой о стену. Стена ухнула в ответ - люди за ней занервничали.

Когда-нибудь, все снова будет хорошо, когда-нибудь, они снова сядут причудливой пирамидой на свой кукурузник, взмоют вверх, подхватят ловко балансирующую на крыше мать, и!..

Мистер Как-Его-Там

...А в редакции полным ходом шла подготовка к "планерке".

Алаев с упоением доказывал Подстрешному, что Лара Крофт - раскрученная звезда подпольных порносериалов, личность аморальная и уважения не вызывающая. У Константина была иная точка зрения на данную проблему. Он утверждал, что Лара Крофт - существо девственно чистое и незапятнанное. В качестве доказательства своей правоты он бил в грудь Алаева кулаком, приговаривая: "Точно тебе говорю, Андрей, как замредактор!".

Главред и Главстратег склонились над иссохшей камбалой и скрупулезно разделывали тушу рыбы. Кошка Соня молчаливо прохаживалась вокруг, обнюхивая окружающих, и пристально заглядывала в глаза Андрею Терминатору, который имел обыкновение сажать ее на самый край очень высокой двери и потом снимать оттуда.

Особнячком держался Тютелев. Ему не надо было никому доказывать преимущество пятого "НФС" над шестым "Тест Драйв", а посему он тихо сидел и ждал, пока придут гвозди программы - Реклесс Драйвер, с которым всегда было о чем поговорить, да душевный, хоть и немного неуравновешенный человек Ваня Жилин. Они традиционно опаздывали.

Тютелев снова и снова перечитывал новую статью об очередном НАСКАРЕ и посмеивался, ощущая радость от использования "красного словца" и полнейшую безнаказанность. В статье он еще раз прошелся по семейке Джонсонов, которые в ожидании продолжения любимой игры (по его мнению) придумали новую забаву. Скачки на свиньях по овальному кольцу.

В этот момент в дверь настойчиво позвонили…

Подошедший к глазку Терминатор увидел в дверной дырке рыжебородую морду, явно не очень миролюбиво настроенную.

- Вам кого? - вежливо поинтересовался он.

- Здес... есть... нах-х-ходится... редакция... журнал... "Нафигатор"? - Билл конспиративно прикинулся косноязычным.

- Да, - пояснил Терминатор. - А вы кто, собственно?

- Май нэйм из Джонсон, Билл Джонсон, - ответила рыжая борода. - Мне нужен мистер какего-там-блин Тютелев…

Тютелев еще раз перечитал этот фрагмент "Овального уикенда", выпустил дым и крепко призадумался...Пять лет миновало. Сто номеров сделано.

Свидание с Джонсонами стрелой впилось в сознание автора. Тот памятный день он не забудет никогда. А ведь сначала все было, как обычно. Суббота, редакция, тусовка молодых горячих игровых журналистов. Весело. Начало собрания, БИБ и Костик настроены дружелюбно, номер сдан, и тут на тебе!

Вообще, все это похоже на бред и чей-то вымысел. Непонятно, как такое могло произойти в принципе. Чтобы чья-то совершенно неограниченная стебфантазия реализовалась перед ним столь явно... И вообще, не наложило ли это событие сильный отпечаток на характер молодого журналиста и его дальнейшую жизнь и мировоззрение? Не стал ли он более чутким, ответственным и человеколюбивым?..

...Сто номеров сдано, - еще раз мысленно повторил Тютелев, выпуская дым и бросая последний взгляд на открывающийся из окна вид Чуйской долины, убирая письмо обратно в конверт и выходя из комнаты...

Буддист

…День, как ни странно, опять начался с утра.

Встав по привычке рано, закусив свежей луковицей, отец семейства Джонсонов по кличке Большой Билл отправился будить жену. Делал он это очень просто. Фривольные американские нравы позволяли папаше смело подойти к мамаше и элементарно "дыхнуть" на нее крайне тяжелым и абсолютно неудобоваримым запахом.

Муха, ползавшая по лоснящемуся лицу трудовой американской женщины, бесшумно опрокинулась и, подрагивая лапками, скончалась. Бывалое животное не выдержало наплыва ядовитых газов. Но жена не сдавалась, а лишь недовольно повела головой. Однако даже самые стойкие бойцы бессильны перед лицом продолжительной газовой атаки. Через несколько минут активных дыхательных упражнений мужа Лесси, не выдержав, метко ударила ему промеж глаз и гневно воскликнула:

- Кто тут сказал, что утро доброе!?

Дебиловато улыбаясь, Билл попятился назад, приговаривая, что, дескать, дорогая, домкрат, понимаешь, сломался, вот, хотел, чтоб пособила.

Подумав, муж добавил:

- Комбайн-то с шиной проколотой третьи сутки стоит, в магазин не на чем съездить. Может, подержишь пару часиков?

- Еще не решила! - отрезала супруга и, взвизгнув, выпрыгнула из кровати.

"Вот до чего доводит увлечение ушу!" - с горечью подумал озадаченный муж и направился будить сына…

Лесси быстро стала руководителем буддистского монастыря, расположенного в недрах Индонезии. Индонезийцы приняли ее радушно. По крайней мере, ей так показалось. Они были небольшого роста, и те смешные удары, которые они наносили по ее узловатому телу в процессе парламентских выборов нового руководителя монастыря, нельзя было расценивать иначе как дружелюбные приветственные похлопывания по плечу. Лесси отвечала взаимностью. Монахи падали и больше не вставали. Падали ниц. Видимо, в знак уважения.

Да, Лесси были не знакомы основы буддизма, и вообще, она узнала это слово благодаря телевизору. Но сразу прониклась к нему каким-то особым трепетом, посуровела, полюбила восточные единоборства. Овладела основами ушу. Стала повелевать стаями диких откромленных свиней и снискала авторитет среди мужа и сына. Потом они полетели смотреть НАСКАР. Они думали, что полетели смотреть НАСКАР. Они и летели туда первые полчаса. А потом подействовало снотворное, была задействована канистра с "нитрос" и взят курс на Токио...

Лесси давно хотела туда попасть.

Что до мужа. Ей его не жаль. Спился со своими свиньями, пускай расплачивается за это. А вот Бенджи - молодец. Свиновод-"йатишник". Яппи новой волны...

…Размечтавшись, мать и сын не заметили, что их муж-и-отец-в-одном-лице немножко обмяк, и, поддавшись сну, в свою очередь мирно захрапели. Переключился в экономичный режим и "кукурузник".

Случайные прохожие могли видеть в воздухе довольно странную фигуру, которая бесшумно летела на высоте 800 метров и потрясающе напоминала НЛО…

Илья ПОЛЯКОВ

"УПАИТЕЛЬНА СМЯШНЫЕ ЦЫТАТЫ"

или

"Сотый номер - это на один номер больше чем девяносто девятый!"

№1. 1997
Ну и что, что бибизьяна? Зато в злаках волоку! - *стр. 80*.

№2. 1997
Пуля в спину - нечестно, но действенно - *стр. 154*.

№3. 1997
В символьной форме нашу реакцию на демо можно выразить как <??!?!?!?!?> - *стр. 54*.

№4. 1997
Графика, при всей своей полигональной монументальности, выполнена в нелицеприятных коричневых тонах - *стр. 112*.

№5. 1997
В конце концов, обязательно нужна таблица с фамилиями всех писавших, дабы те знали, что их услышали. А это главное в наличие любви к вам. - *стр. 189*.

№ 6. 1997
И хотя ее феноменальный бюст, изображаемый на различных плакатах и заставках, непосредственно в игре выглядит гораздо менее внушительно, буйная фантазия игроманов легко домысливает все, что нужно. - *стр. 185*.

№ 7. 1997
"Из всех приемов для нас важнейшим является Fatality" - Рэйден. - *стр. 41*.

№ 8. 1997
Что делать с третьим D? - *стр. 66*.

№ 1. (9) 1998
Триксы: спайдера лучше не мочите, i.e. из него вылезут два суперпуперворма и будут hohотать над вами до самого энда (вашего! ха-ха). А вот ворлока давите сразу - он своими файрболами и лайтингами не даст вам спокойного лайфа. Кончайте гада из рокет-лаунчера. - *стр. 207*.

№2 (10). 1998
Выражу надежду, что Daikatana станет действительно великой игрой. - *стр. 135*.

№3 (11). 1998
Лицо постаревшего Кайла выражает теперь постоянное удивление. - *стр. 49*.

Александр ВАСНЕВ

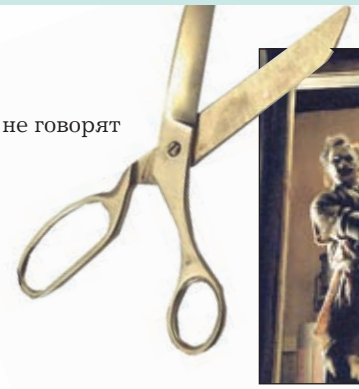
НАВИЗНАЙКА

Единый российский госэкзамен по истории "Навигатора игрового мира"

Ответы на вопросы этого теста в свое время были напечатаны на страницах "Навигатора". Хотя, нам кажется, что даже в случае отсутствия под рукой нужного номера выбрать верный вариант в большинстве случаев не составит большого труда.

01 Главный рабочий инструмент выпускающего редактора - это...

а) Бензопила
б) Ножницы
в) Джойстик от PlayStation 2
г) Об этом в приличных местах не говорят



02 Почему Игорь Бойко до сих пор не может смотреть в глаза Андрею "Кранку" Кузьмину дольше пяти минут?

а) За то, что однажды поставил ему диагноз
б) За то, что журнал поставил "Вангерам" оценку 9.0
в) За то, что журнал поставил "Вангерам" оценку 5.0
г) За то, что так и не отдал 100 рублей, взятые в долг еще в прошлом тысячелетии

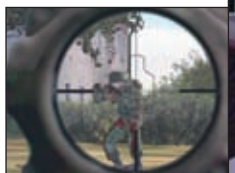
Да нормальные у Кранка глаза, почти что человеческие

03 Какую кличку придумали в "Навигаторе" для водителя катка-асфальтоукладчика, грозы всех плохих игр?

а) Сергеич
б) Юрьич
в) Пуканыч
г) R2D2

04 Какая игра удостоилась чести впервые получить рецензии в нескольких разделах "Навигатора"?

а) "Штырлиц"
б) GTA 3
в) System Shock 2
г) Operation Flashpoint



05 Какой рейтинг получил в журнале DOOM 3?

а) 9.5
б) 10.0
в) 7.6
г) А что, Doom 3 уже вышел?

06 Кто из авторов "Навигатора" носит почетное звание Главстратега?

а) Главный редактор, а кто же еще?
б) Владимир Веселов
в) Гнэл Унанян
г) Уборщица тетя Клава

07 Когда вышел в свет первый номер "Навигатора игрового мира"?

а) 100 номеров назад
б) В марте 1997 года
в) В мае 1997 года
г) "Навигатор" всегда был с нами

08 Какую фразу можно встретить на обложке каждого номера "Навигатора игрового мира"?

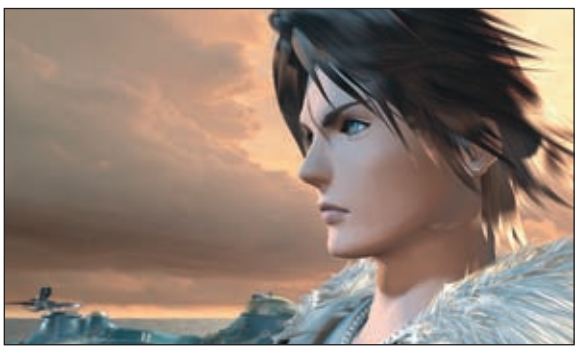
а) Живи играючи
б) PC only and forever
в) PC because and sometimes
г) Для мужчин

09 Куда в мае каждого года ездит главный редактор НИМа?

а) В Лос-Анджелес на выставку
б) В Тибет, посоветоваться с Далай-ламой насчет рейтинга
в) На тайный слет главных редакторов, обсуждать планы захвата мира
г) В Антарктиду, в свой ледяной дворец, более известный, как Замок Одиночества

10 Что было изображено на обложке январского номера "Нави" за 2000 год?

а) Групповой портрет героев игры Planescape: Torment
б) Голова анимешного юноши из Final Fantasy VIII
в) Сборная солянка из персонажей игры M&M 8
г) Вы что, издеваетесь?



№4 (12). 1998
Опять недостатки, недостатки продолжаются, недостатки возвращаются, недостатки everywhere, недостатки и волк, Ленин и недостатки. - *стр. 65.*

№ 5 (13). 1998
Из толпы выделяется грустный думер и полным тоски голосом спрашивает меня - "Вы моих аптечек не видали"? - *стр. 204.*

№ 6 (14). 1998
Игра выглядит так, будто Армагеддон уже произошел, и мы имеем дело с его последствиями. - *стр. 115.*

№ 7 (15). 1998
Врагов надо беспощадно убивать. Вопрос: Чем их убивать? Ответ: Всем, что попадается под руку. Или ногу. - *стр. 194.*

№ 8 (16). 1998
"Спаси принцессу!" (Случайно не от девственности?! Очень я переживаю...). - *стр. 191.*

№ 9-10 (17-18). 1998
... это игра - результат большой, во многой успешной работы, и она запомнится геймерским массам. Хотя бы как курьез. - *стр. 59.*

№ 11 (19). 1998
Анархисты в русской бане... Или это антихристы? Или просто алкаши? - *стр. 75.*

№ 12 (20). 1998
Короче, читайте и наматывайте на ус (у кого усов нет - мотайте на уши. Вырастут усы - перемотаете.). - *стр. 140.*

№ 1 (21). 1999
Резюме (не путать с галифе). - *стр. 38.*

№ 2 (22). 1999
Жужжащий самолет - это нечто. - *стр. 67.*

№ 3 (23). 1999
Кто не с нами, тот... не с нами. - *стр. 104.*

№ 4 (24). 1999
Массовый спрос - крайне корыстное и меркантильное существо. - *стр. 19.*

№ 5 (25). 1999
А почему бы не ввести новый термин - "волкеры"? Волкеры - это сеттлеры, которые могут превратиться в женщин. - *стр. 73.*

№ 6 (26). 1999
Три вида ресурсов плюс бабки - это вам не пезантов в варкрафте штамповать. - *стр. 39.*

№ 7-8 (27-28). 1999
Драконы, являясь по сути своей крупнокалиберными летающими огнеметами, выжигали дотла людские деревушки и конопляные поля, а Людишки в отместку мочили отбившихся от стаи драконов, разоряли их гнезда и били драконам яйца. Так они и жили: люди - без домов, а многие драконы, увы, без яиц. - *стр. 14.*

№ 9 (29). 1999
У китайцев - топоромет "Самурай". Самурай. У китайцев. - *стр. 33.*

№ 10 (30). 1999
Пожалуйста, товарищ! Взойдите. Что? А зачем вам бензопила "Дружба"? Как? Друзья посоветовали? Нет, вы уж это оставьте, погодите. Отдайте пилу. Так, замечательно. Приступим. - *стр. 38.*

№ 11 (31). 1999
Игорю, например, случилось как-то раз при переходе на другую локацию взобраться на холм, да там и остаться, не реагируя на панику курсора и призывы вернуть колбасу. - *стр. 41.*

№ 12 (32). 1999
Выложите, пожалуйста, на диск Photoshop 5.0... - *стр. 160*.

№ 1 (33). 2000
Спайс спайсом, кристаллы кристаллами, а вот американцы выяснили, что от вдыхания Vespen Gas'a вообще психоз развивается. Заболевший кричит - "Хочу на Battle.net!!!" и жалобно трясет нелицензионным диском. - *стр. 47*.

№ 2 (34). 2000
Между прочим, напасть можно исключительно на плохих охранников. А на хороших нельзя. Чем одни отличаются от других, я так и не понял. Быть может, тем, что они до-о-о-брые? - *стр. 72*

№ 3 (35). 2000
Я хочу эльфов! Чтобы разлетались в мясо! И гномы! И огры!!! Все в мясо!!! И бехолдеры - в мясо!!! И кендеры!! - *стр. 86*.

№ 4 (36). 2000
Нам предлагают торговать приставками - какое коварство! - *стр. 140*.

№ 5 (37). 2000
Patriot Missile Site - ПВО Союзников. Гроза дирижаблей. - *стр. 47*.

№ 6-7 (38). 2000
На ум приходит команда дуриков из Fallout 2, которая искала святую гранату. Это случайно не мы будем? - *стр. 43*.

№ 8 (39). 2000
Знаете, вопреки сложившемуся мнению, "Навигатор" - это не рупор пиратства. Не верите - спросите Подстрешного. - *стр. 9*.

№ 9 (40). 2000
Не упустите свой шанс! Единственный до uninstall'a аттракцион! Только у нас - великая волшебница Альберт спасает мир! - *стр. 96*.

№ 10 (41). 2000
Истинный ариец. Не женат. И слава Богу... - *стр. 8*.

№ 11 (42). 2000
Обе новые игры являются не совсем новыми... - *стр. 84*.

№ 12 (43). 2000
... 1С умудрилось найти издателя "Князя" на западном рынке, и в роли Иуды выступит Strategy First. - *стр. 105*.

№ 1 (44). 2001
Не кочегары мы, не плотники - мы математики и это радует... - *стр. 141*.

№ 2 (45). 2001
Однажды Рина Зеленая сказала в одном из интервью, что ей очень нравилась роль миссис Хадсон, так как впервые в жизни пришлось играть мебель. Думается, роль миссис Хадсон в игре ей понравилась бы еще больше, потому что принцип мебели здесь возведен в абсолют. - *стр. 109*.

№ 3 (46). 2001
А Брэдвен-христианин в фей не верит. Но разговаривать с ними не отказывается. - *стр. 121*.

№ 4 (47). 2001
Любой индивидуум, который попытается упрекнуть меня в наглости и предвзятости, должен в принудительном порядке поиграть в эту игру хотя бы полчаса. Ручаюсь, он больше никогда не будет громко разговаривать. - *стр. 113*.

11 В основу какой книги вошли материалы, впервые опубликованные в "Навигаторе"?

а) "Санитары подземелий"
б) "Турецкий Гамбит"
в) "Война и мир"
г) Телефонный справочник 2003 года

12 Когда в продаже появляется свежий номер журнала?

а) В начале месяца
б) В начале года
в) В середине месяца
г) "Нави" выходит еженедельно

13 Чем занимался главред "Навигатора" до ухода на пенсию?

а) Тем же, чем и после: работал Главным редактором
б) Преподавал русский язык в школе, где обучалось подавляющее большинство нынешних авторов журнала
в) Отправлял космические корабли на Венеру и Марс
г) Пил пиво, ел мясо

14 Кто из указанных личностей удостоился чести быть изображенным на опубликованной в Z-Zone мишени для дартса?

а) Уве Болл (плохой режиссер)
б) Хиллари Клинтон (противница насилия в компьютерных играх)
в) Собирательный образ разработчика "русских квестов"
г) Таможенник, испортивший коробку от World of Warcraft

15 С какого слова начинался второй абзац первой страницы 50 номера?

а) Навигатор
б) Вчера
в) Недавно
г) Давненько

16 Какой журнал кроме "НИМ" несколько лет назад издавал "Навигатор Паблишинг"?

а) "Консоль"
б) "Навигатор игрового мира, extended edition" (+ 40 страниц, вырезанных выпускающим редактором)
в) "Навигатор игрового мира Guides"
г) Журнал комиксов "Завтра был дедлайн"

17 По какой причине редакция "Навигатор игрового мира" в марте 2004 года первой в отечественной истории начала комплектовать часть тиража двухслойным DVD?

а) Из-за большого процента брака обычных DVD-дисков в предыдущем номере
б) Из-за желания утереть нос конкурентам
в) По доброте душевной
г) Из-за невозможности вместить весь доступный контент на обычный DVD-диск

№ 5 (48). 2001
В конце концов, даже моя эстетская позиция начинает претерпевать изменения, и это ужасно. - *стр. 119*.

№ 6 (49). 2001
По долгу службы в армии на одной каше живут, а вы почту разбираете! - *стр. 160*.

№ 7 (50). 2001
КАНЦЛЕР: В казне недостаточно денег для строительства Аллеи Славы. Все деньги вбухали в новый храм.
КОРОЛЬ-ЖРЕЦ: Это что же получается!? Моя слава не может без аллеи! - *стр. 152*.

№ 8 (51). 2001
Труд сделал из обезьяны человека, а CS - Кы Эсовца...- *стр. 160*.

№ 9 (52) .2001
Так что ходим медленно, умираем быстро, между этими событиями дрожим и боимся. - *стр. 25*.

№ 10 (53). 2001
Графика. Ну, вы в курсе, спрайты там всякие. - *стр. 116*.

№ 11 (54). 2001
Quake - одна из игр под Linux, несмотря на угловатую графику, эту малоизвестную FPS пользователи Линукса очень любят. - *стр. 160*.

№ 12 (55). 2001
... когда раздавали порнозвездам параметры, Друуна отхватила себе два комплекта... - *стр. 130*.

№ 1 (56). 2002
Кровь невинных помидоров. - *стр. 39*.

№ 2 (57). 2002
... посредством белоснежнокрылого ангела с огненным мечом можно натворить таких дел, что всем чертям в Аду тошно станет. - *стр.61*.

№ 3 (58). 2002
Сразу видно - нефтеперегонный завод, а не какая-нибудь фальшивка полигональная. - *стр. 79*.

№ 4 (59). 2002
Вот скажите: чем чукчи хуже зулусов? Зулусам значит можно построить Великую Зулусию от мыса Доброй Надежды до Суэца, а чукчам нельзя создать Великую Чукляндию от мыса Дежнева до мыса Рока. - *стр. 146*.

№ 5 (60).2002
Мало того, что процесс торговли сильно напоминает аналогичный в Civilization III, так еще и наш собеседник в прошлой жизни явно подрабатывал сержантом во втором Fallout. - *стр. 77*.

№ 6 (61). 2002
А вот к мертвым телам тут уважения нет никакого - их даже за отдельные объекты не считают. - *стр. 58*.

№ 7 (62). 2002
Твой малыш растет не по годам и уже метает в нас напалм. - *стр. 41*.

№ 8 (63). 2002
Обычная ролевая забава "Почувствуй себя матерью-героиней". Ну, или отцом-героином, кому что нравится. - *стр. 103*.

№ 9 (64). 2002
Короче, опять придется держать ухо востро, чтобы героические сотоварищи не занялись ампутацией друг у друга жизненно важных конечностей. Иначе героизма в них поубавится, а к кадрам надо относится бережно. - *стр. 86*.

№ 10 (65). 2002
На вашей свадьбе вместо марша Мендельсона играет Popcorn. - *стр. 139.*

№ 11 (66). 2002
Первое, за что стоит пожурить авторов, - это любовь к деньгам - *стр. 116.*

№ 12 (67). 2002
... глядя на портреты персонажей, не понятно, кто тут монстры. - *стр. 45.*

№ 1 (68). 2003
"Кто там?" - спросила она. За дверью раздался странный голос - "Сара Коннор? То есть, Кейт Арчер?" - *стр. 151.*

№ 2 (69). 2003
Хороший, Плохой и NPC - *стр. 43.*

№ 3 (70). 2003
Если рядом видишь судно
Под названием "Атлантис",
Знай - летит в нем Джонни Далтон,
Чернокожий неудачник. - *стр. 70.*

№ 4 (71). 2003
Собственно мы в редакции сначала посчитали его девочкой (две косички, рыжий парик, топик с голым пупком), однако, взглянув на коробку от игры, узнали, что зовут его Гошей. - *стр.119.*

№ 5 (72). 2003
Наше дело правое! Враг будет разбит! Победа будет за нами. [Это не плагиат, а цитата] - *стр. 135.*

№ 6 (73). 2003
Ты опять пришла мучить меня, Большая Серая Муть? - *стр. 173.*

№ 7 (74). 2003
Скучно тут. Может развеяться и задушить кого? - *стр. 150.*

№ 8 (75). 2003
... толстенькое летающее можно грохнуть только оружием номер один, в то время как тоненькое летающее - лишь оружием номер два. А уж прозрачненькое подводное - исключительно номером три. Захватывающее дух разнообразие. - *стр. 163.*

№ 9 (76). 2003
Каприз дебильной судьбы, выродившейся в результате инцестов между различными общечеловеческими ценностями. - *стр. 105.*

№ 10 (77). 2003
... жизнь своих пионерчиков такой, какой захотите вы; но помните - они тоже в чем-то живые. - *стр. 171.*

№ 11 (78). 2003
Гравюра неизвестного художника "Наказание за задержку материала" - *стр. 199.*

№ 12 (79). 2003
Наличие геймпада гарантирует получение максимального удовольствия, но и с клавиатурой вам тоже будет приятно. - *стр. 94.*

№ 1 (80). 2004
Ирина. Амазонка. В Бразилии была один раз в прошлой жизни проездом из Зимбабве на Северный Полюс. Берегла честь смолоду, но потерпела неудачу. - *стр.105.*

№ 2 (81). 2004
К сожалению, экран довольно примитивен, поэтому я частенько не могу отличить Эркина Ахмедовича - следователя родом из Средней Азии - от медэксперта Инги Борисовны. - *стр. 115.*

№ 3 (82). 2004
Путина - в Императоры - *стр. 132.*

18 Что было изображено на одной из сторон постера 92-го (январского) номера?

а) Что-то патриотичное или голая девушка
б) Репродукция картины В.И. Сурикова "Боярыня Морозова"
в) Бен из Full Throttle
г) Лист А2, плотно забитый героями компьютерных игр в исполнении Д.А. Кузьмичева

19 Сотрудники журнала верят, что

а) Сборная России станет чемпионом мира по футболу
б) Приставки - зло
в) Этот мир реален
г) Падут птицы опаленные. И блудница вавилонская, сидящая на звере багряном, преисполненном именами богохульными, с семью головами и десятью рогами...[1]

20 Какая игра получила в "Нави" оценку 10 баллов?

а) DOOM 3
б) Тетрис
в) Half-Life 2
г) Unreal

21 Как зовут главу журнальной Артели?

а) Попс
б) Джобс
в) Рокапопс
г) Уточните временной период, поскольку это выборная должность

22 Кто из ниже перечисленных персонажей не является главным редактором журнала "Навигатор игрового мира"?

а) Сотник
б) BIB the Tall
в) Игорь Бойко
д) Иван Жилин

1. *Если вы выбрали ответ "г", то, пожалуйста, продайте квартиру, а деньги перечислите на счет редакции.*

23 Рейтинг игре в журнале ставится:

а) Как среднее арифметическое из пяти промежуточных оценок
б) От балды
в) Как среднее арифметическое из пяти промежуточных оценок, помноженных на определенные коэффициенты (веса)
г) В зависимости от денежной суммы, полученной от создателей игры

24 Как зовут компьютерную героиню, портрет которой занимает полстены за спиной выпускающего редактора

а) Лара Крофт
б) Рейн
в) Кейт Арчер
г) Ее не зовут, она сама приходит в сиквелах

25 Какую фамилию носила в девичестве ведущая почтового раздела Жанна Давыдова?

а) Давыдова
б) Гришина
в) Бойко
г) Кузьмичева

Итоговый результат

75–100 баллов. Просто великолепно. Одно из двух: либо ты один из преданнейших читателей "Навигатора игрового мира", либо сам работаешь в нашей редакции. Но как бы то ни было, мы гордимся тобой так же, как ты, наверное, гордишься нами. Мы неплохо провели вместе последние 100 номеров и надеемся не разочаровать тебя в будущем.

50–75 балла. Здорово. И хотя, очевидно, что ты не прочитываешь номер журнала от корки до корки, все-таки и "Навигатор", и компьютерные игры занимают важное место в твоей жизни. Надеемся, что в будущем эта ситуация изменится только в лучшую (для нас и для игр) сторону.

25–50 баллов. Результат, прямо скажем, средненький. Но, наверное, дело в том, что ты частенько выбирал вариант ответа по принципу "тот, что смешнее". Мы угадали? Если да, то твое чувство юмора нам по душе.

0–25 баллов. Здравствуй, уважаемый читатель журнала "Игромания". Мы очень рады, что ты все-таки зашел на огонек нашего юбилейного номера. Надеемся, что следующую сотню выпусков "Навигатора", ты будешь навещать нас гораздо чаще.

Таблица для подсчета баллов

	а)	б)	в)	г)
01	0	4	1	0
02	0	0	4	0
03	4	0	0	0
04	0	1	4	2
05	4	0	3	0
06	0	4	0	0
07	2	4	0	0
08	0	4	0	0
09	4	0	0	0
10	4	2	1	0
11	4	0	0	0
12	0	0	4	0
13	3	0	4	0
14	4	1	1	1
15	0	0	0	4
16	0	0	4	0
17	4	2	3	3
18	0	0	0	4
19	0	1	4	0
20	1	0	1	4
21	0	4	0	0
22	0	0	0	4
23	1	0	4	0
24	4	0	0	2
25	0	4	0	0

№ 4 (83). 2004
На сайте *www.conan.com* можно купить складной нож имени тов. Конана. Измельчали герои, измельчали... - *стр. 55*.

№ 5 (84). 2004
От меня ушла девушка, меня увольняют с работы, а Печорин в моем подсознании давно застрелился от тоски. - *стр. 198*.

№ 6 (85). 2004
Тера Патрик, звезда фильмов, которые вы посмотрите, когда вам исполнится 18. - *стр. 31*.

№ 7 (86). 2004
Предсмертные крики у него хорошо получаются. Первый раз он такой издал, когда понял, что нам не заплатят за два с половиной месяца работы в программе "От Винта". С тех пор только его и отрабатывает. - *стр. 31*.

№ 8 (87). 2004
Весь дизайн игры кричит "Меня нет!" - *стр. 36*.

№ 9 (88). 2004
Фыв-фыв-фыв, что на языке демонов значит: ПАМАГИТЕ! - *стр. 33*.

№ 10 (89). 2004
Подобно главному герою, все они были наделены очень и очень интригующими и неоднозначными характеристиками. - *стр. 136*.

№ 11 (90). 2004
Нам нравится стрельба и убийства, потому что это очень весело. - *стр. 67*.

№ 12 (91). 2004
Спасибо, конечно, вам за ваш самоотверженный труд и бессонные ночи, но мы не можем больше есть эту баланду: нас тошнит. - *стр. 60*.

№ 1 (92). 2005
Пису пис. - *стр. 97*.

№ 2 (93). 2005
Идем дальше, в том же эпизоде имеется бюст Ленина, с заклеенным ртом. Как известно, Ильич в настоящее время пребывает на Красной площади в виде мумии. А мумия, это прежде всего мертвое тело. Вот мы уже имеем надругательство над мертвым телом - тоже статься неприятная. - *стр. 83*.

№ 3 (94). 2005
Именно за этот скриншот Айвазовский продал бы Родину. - *стр. 113*.

№ 4 (95). 2005
Ну а если кто-то мучил в детстве животных и предпочитает командовать сборищем каких-то немытых уродцев - пусть читает ниже. - *стр. 174*.

№ 5 (96). 2005
Пририсую-ка я всем пиписьки... - *стр. 193*.

№ 6 (97). 2005
Ха! Теперь-то мы знаем, что такое апокалипсис! Это большая автомобильная свалка! - *стр. 145*.

№ 7 (98). 2005
Подводные лодки в игре присутствуют. Хотя и не в лучшем виде. - *стр. 83*.

№ 8 (99). 2005
Садик, скамейка - это все, конечно, хорошо, но где же трупы? - *стр. 82*.

№ 9 (100). 2005
О нет! Срочно придумать хоть что-то смешное в сотый номер!

Под редакцией редакции

ВЕХИ в истории "НАВИГАТОРА"

Отличная эта штука - юбилей. Можно столько всего вспомнить... Интересного и смешного... Нет, это мы рассказывать не будем... И эту фотографию тоже, пожалуй, уберем со сканера...

Так, кто придумал написать статью про жизненный путь редакции? Читатели ждут рассказа о том, как разработчики узнают нас на улицах, что мы устраиваем драки на световых мечах, а вечерами перед редакционным камином вспоминаем давние-давние времена, когда игры были досовскими...

А мы им про что будем рассказывать? Про то, как не спим по два дня, сдавая очередной номер? Или про то, как за год сменили три офиса? Ну, хорошо, они наши читатели - имеют право знать правду... Но может все-таки, под конец соврем и скажем, будто на самом деле мы все-таки адепты Силы, и у нас есть световые мечи?

Первая редакция

Однокомнатная квартирка в Тушино. Длинный коридор, в котором так классно встала раскладушка. Денис Давыдов все время курит и слушает тяжелую музыку, чаще всего в наушниках, чтобы не мешать окружающим. Зачем-то он подписывает номера псевдонимом Иван Самойлов. Зачем - не признается.

В шкафу висит комплект подполковничьей полевой формы, в которой BIB ходит на строевые смотры и в суточные наряды дежурным по автопарку или помдежем по части. Alrick освоил шестнадцатеричный редактор и клепает в каждый номер взлом сохраненок. Иногда мы берем "Балтику "Портер" и смотрим Тарантино и прочих Линчей. "Ромео, истекающий кровью" с Гэри Олдманом и Леной Олин. Какой классный фильм!

Фура со вторым номером приехала ближе к полуночи, и мы дружно перетаскали тираж на четвертый этаж. Процессом заинтересовались товарищи с автоматами из патрульной машины. Изучив накладные и получив на память пару номеров, они поехали продолжать заниматься своим таким нужным и полезным делом.

Приход Геймера

Нельзя сказать, что Геймер вообще приходил, скорее он был в редакции с момента ее основания, если не раньше. Смешной такой персонаж, даже можно сказать, культовый. Жил и шутил на страницах журнала. Сперва комментировал подряд все статьи, потом обзавелся собственным раздельчиком Gamer`s Zone (нынешняя Z-zone), со знанием дела болтал обо всем, связанном с играми и отвечал на почту. Лицо одного человека. Талант - нескольких.

Художники

Александр Еремин и Даниил Кузьмичев. Мы их не искали, они нашли нас сами. И притащили в редакцию огромный пакет с оригиналами комиксов Еремина. И был среди них шикарный комикс Еремина "Borlogs". Сюжет повествовал о том, как чужие снимают кино "Возвращение человека".

- А можно это напечатать?
- Конечно можно!

И мы напечатали его в нашем четвертом от роду номере. А в пятом - комикс Кузьмичева "Мы - Демонологи".

С тех пор мы не расстаемся. Вот только "Консоль" увела у нас комиксы как класс. Так и быть, нужно же поддержать дружественное издание?

Вторая локация

Долго мы в одной комнате, кухне и коридоре умещаться не могли. Следующее помещение обладало ярко выраженной подвальной сущностью и огромной площадью в целых пять комнат. После проведения косметического ремонта и переезда мы ощутили себя человеками. Большая кладовка заполнилась остатками тиражей. BIB начал играть в шестую MIght & Magic и на месяц выпал из производственного цикла. Зато написанный тогда гайд спрашивают по сей день. Даня Кузьмичев нарисовал потрясающую карту, использовав материалы, собранные Alrick'ом, который летал, распугивая драконов и прочую крупную нечисть, из локации в локацию, делая пометки о наличии монстров.

Появление кассеты с "Титаником" чуть было не сорвало сдачу очередного выпуска. Начав смотреть фильм, никто так и не смог оторваться до финальных титров.

Уход Геймера

Постепенно возник конфликт главреда со сроками сдачи номера. Постоянный перелет номера в полторы-две недели стал причиной большой кадровой разборки. В результате Денис Давыдов ушел из редакции и персонаж Геймер вместе с ним. Но новый журнал "Игрополис" так и не родился под крылом у "Электротехмультимедиа". Поэтому Денис ушел в другой журнал (и персонаж Геймер вместе с ним), а из того журнала - в еще один (и персонаж Геймер вместе с ним). А там, на чужбине, персонаж Геймер, говорят, и вовсе пропал.

Десятка!

Эй, сперва отгадайте тест! Там есть специальный вопрос про то, какой игре мы выставили десять баллов, впервые за всю историю журнала.

Хотя и так все знают, что это была...

(Редакция, июнь 1998 года, на всех компах - первый Unreal).

- Отличная игра! Давайте ей поставим десятку. Не ставили же никому, давайте ей поставим?
- Хорошая идея.
- Я - за.
- Давно пора было.

...

Утро.

- О нет, что мы наделали...

Мы наделали целых одиннадцать страниц, разбитых на две статьи. И с ужасом поняли, что в редакции нет достойного арта для со-

Лицо журнала

"Почему, почему вы поставили на обложку StarMegaTrainz 3?! Когда и хедкрабу понятно, что на обложке должна находиться именно Qakerius Magnum, великая игра, которая светом своим лучезарным ведет нас..." - иногда пишут нам читатели. Видите ли, для того, чтобы попасть к нам на обложку картинка должна обладать сразу несколькими качествами одновременно. Например, быть огромного размера, чтобы там была девушка из популярной игры, выполненная в приятной цветовой гамме, монстр с шестиствольными пулеметами, а также космические корабли из "Зеленого солнца Мохиша" на заднем плане и небольшая подводная лодка на переднем... Ну, или хотя бы, чтобы на нем был потный испуганный цыпленок и куча стволов. К сожалению, не все еще разработчики знают, как должны выглядеть идеальные артворки к играм, поэтому каждый месяц мы вынуждены выбирать лучшее из того, что есть. Тяжелая неблагодарная работа! После этого остается куча обложек, которые никогда не будут напечатаны. Мы порылись в пыльных архивах и нашли несколько заготовок поинтереснее. В разные времена "Навигатор" мог выглядеть вот так:

ответствующей обложки. И тогда Саша Метельков сотворил нечто нереальное. Мы никогда так не делали в прошлом, и никогда так не делали с тех пор. Саша снял просто дикое количество скриншотов из Unreal, после чего "сшил" из них цельную панораму. Правда, немного пришлось помудрить и с "Фотошопом". В результате в изображенном на обложке здании появилось две недостающие секции.

Кризис

Через какое-то время из редакции ушли почти все редактора. Кризис не прошел бесследно, были определенные перебои с выплатой зарплат и гонораров. А еще им захотелось сделать собственный журнал. Что в кризис было равносильно попытке выиграть в Starcraft у корейца.

Большая кладовка с журналами и прорванная канализация... Постоянные проблемы с электричеством, сеть не только не справлялась с объемом потребляемой редакцией энергии, но и просто коротила от сырости... Постоянные визиты любопытных пожарного инспектора и участкового...

Мы переехали.

Три, четыре, пять...

Большая трехкомнатная хата в сталинском доме. BIB ушел в Ultima Online, уверовал окончательно в ее реальность, и не хотел оттуда возвращаться. Оскал кризиса стал постепенно сглаживаться. Появились новые и вернулись старые авторы.

Постоянные переезды. Обновление компьютерного парка, профессиональная мебель и прочие приятные мелочи. Гонорары и зарплаты догнали и перегнали предкризисный уровень. Обеды в офис!

Онлайн

В Ультиму BIB'а затащил... Подстрешный. Именно тогда выпускающий все понял, и поэтому сам не ступает ногой в виртуальные миры.

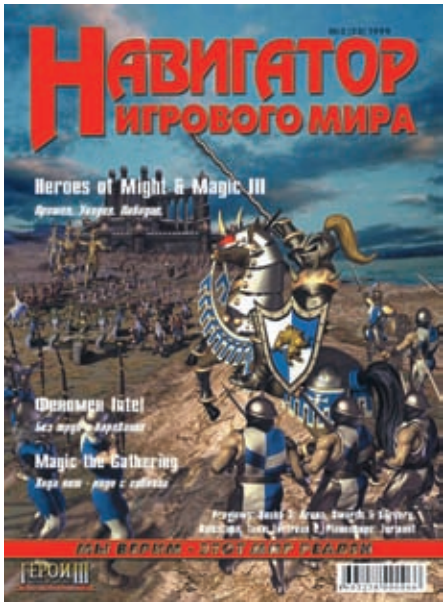
Помнится, Костя приволок в редакцию диск и установил игру. Сконнектившись с халявным сервером, он поиграл пару дней и, как человек практичный, решил, что кому-то надо про UO написать. Под рукой оказался будущий Сотник. Вскоре BIB сделал собственный левый эккаунт, и они пару часов бегали вместе в поисках редких по причине хилости сервера мобов. Тогда BIB выдал фразу, которую сейчас невозможно цитировать без улыбки: "Wow! I killed two rabbits!" (Я убил двух кроликов!).

Так начался наш онлайновый раздел, которым мы по праву гордимся. Ведь наши люди прокачались до высших уровней практически во всех основных MMORPG и, когда возникает необходимость рассказать о новых дополнениях или фишках, они делают это не только в увлекательной форме, но и с полным знанием предмета. Пропагандируем мы онлайн и тем, что практически на каждый диск выкладываем полные клиенты онлайновых игрушек.

Только как приложение к журналу

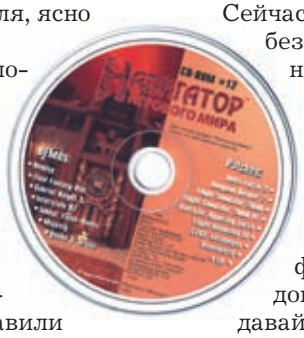
Начало 1999 года. Журнал начинает выходить с диском. Демо-вер-

Первые шаги Сотника по шарду Pacific



сии по 15 мегабайт. Каким же огромным казался тогда объем одного CD! Модем в редакции пищал неделю, чтобы его заполнить. Сейчас на 700 Мб CD-диска не уместить и одной демо-версии. И 8,5 гигабайт двухслойного DVD уже становится недостаточно. Мы пока еще точно не знаем, какой будет следующая ступенька - HD-DVD (30 Гб) или Blue-ray (до 50 Гб), но то, что пройдет год-два, и журнал будет выходить в комплектации с новым типом информационного носителя, ясно уже сегодня.

Надо бы найти тот модемчик и поставить его в редакционный музей как особо ценный экспонат.



Выход Heroes of Might and Magic III

Все журналы о компьютерных играх поставили на обложку один и тот же арт из Heroes of Might and Magic III.

Было забавно.

Средние века "Навигатора"

Плохая бумага. Отвратительная печать. Отличные авторы, но при этом полное отсутствие опытных редакторов, кроме Главного. Как мы пережили два года со средины 1999 по 2001, сами понимаем с трудом.

Сейчас на журнал того времени без слез смотреть невозможно. Корешок отслаивается, листы строительными скрепками сшиты.

Е-Е-Е, хали-гали...

Обзоры главной выставки индустрии стали фирменным блюдом каждого июньского номера. И, давайте отдадим нам должное, такого количества свежатины на вас не вываливает ни одна другая редакция. Мы стоим, сидим и спим на ушах всю вторую половину мая, но в июне огромный превьюшечный блок и репортаж - к вашим услугам. С пылу, с жару.

Зарисовка тяжелой и изнуряющей работы на E3 без прикрас и преувеличений

Не стоит обманываться безмятежным видом

Но E3 для нас это не просто командировка и отчет по ней. Это непосредственные контакты с элитой игрового бизнеса, это диски с графикой, которую вы потом видите на наших обложках и постерах. Это встречи с людьми-легендами. Как опрокинешь коктель-другой в компании лорда Бритиша, сразу становишься добрее.

Не менее важна E3 и для понимания текущих тенденций как индустрии в целом, так и в отдельных ее жанрах.

Владимир Веселов

Так уж сложилось, что в редакции много бывших военных. Не будем тыкать пальцем во всех, но о Владимире Валентиныче хочется сказать отдельно. Стать нашим автором не просто, а очень просто. Для этого нужно написать пробный материал. Раньше, бывало, такой материал делался с прицелом на размещение в журнале. Главстратегу тогда достался примитивный трехмерный шутер NAM, помню, там еще вьетнамские джунгли изображались плоской стенкой с натянутой мутной текстурой.

Так Веселов стал нашим автором, а вскоре - и редактором стратегического раздела. Со временем редакция узнала о его практически энциклопедических знаниях по военному делу всех времен и народов и аналитически завернутых извилинах серого вещества. Вчитавшись в статьи Веселова, девелоперы быстро раскусили потенциал этого гиганта нашей игровой журналистики. И пригласили в качестве консультанта помочь с локализацией Silent Hunter 3.

А за окошком месяц май

Когда мы делали №60 за 2002 год, то и не планировали, что появление в майских номерах специального материала по Второй мировой станет традицией. Тогда казалось, что это разовая акция: просто так сложилось, было много анонсировано игр про наших, союзников и фашистов. Решили дать preview одним блоком. Ну, и вступление написали про то, что в играх иногда жертвуют не только историческим реализмом, но и здравым смыслом. А через год мы посмотрели - количество анонсированных игр на тему Второй мировой только увеличилось. С тех пор повелось каждый майский номер украшать георгиевской ленточкой, чтобы не забывали, кто войну выиграл.

Это песня рабочей артели...

Мы заметили первые признаки "Артели" в средине 2002 года. Но было уже поздно. Если вы покупаете "Навигатор" с сотого номера, то знайте, что "Артелью" называлась такая сытная подрубрика, занимающая существенную часть зет-зоны. "Существенную" - это значит на несколько десятков полос. Ни один современный журнал (кроме нас, конечно) с серьезным тиражом не напечатает статью, скажем, страниц на тридцать. И речь даже не о том, что рекламодатели ненароком большого количества букв испугаются. Такую статью еще написать надо. О том, что она при этом должна быть еще и интересной, даже не говорим.

ИЗ ЗАПИСНОЙ КНИЖКИ ГЛАВРЕДА

Файл Oh_NOI_2005.rtf

Как известно, все мы люди и человеки, и всем нам свойственно ошибаться и опечатываться. Иногда в слове меняется всего одна буква, из-за чего вся фраза приобретает совершенно другой, зачастую не вполне приличный оттенок или совсем неприличный оттенок.

✂ The Suffering слегка пошатнул устои survival honor.

✂ Правда, по странному течению обстоятельств...

✂ С тем же самым набором задач по идее можно спариться в одиночку, а оставшихся четверых товарищей ради забавы отдать на съедение тварям.

✂ Самодовольная, честная, немного развязанная и взрослая не по годам.

✂ В зависимости от того, в какую заварушку влез, меняется и гейплей.

✂ Что же касается двух оставшихся национальностей, то согласно аналам истории Mythador...

Командовал артельными авторами и заправлял артельными делами лучший игрознаток России - Дж. О. Бондер, который сейчас, к сожалению, очень занят созданием собственной империи паровых роботов. И отвлекается на Артель раз в год. Надеемся, он побыстрее завоюет Мир и сможет отвлекаться чаще.

Радионавигатор

Отборные треки из игр, сопровождаемые умными и взвешенными комментариями двух людей, чей коэффициент за время сдачи номера упал на 50 пунктов. Удачная, на наш взгляд, попытка разнообразить содержание диска. Когда-нибудь мы соберемся с силами и допишем третью часть.

Чуть не забыли

Мы - адепты силы, и у нас есть световые мечи!

Сотый

Когда младенец делает робкие шажки, ему ни за что не подумается, что из него довольно скоро вымахает двухметровый детина. Так и с "Нави". Как сказал Чебурашка, мы строили, строили и, наконец, построили. И даже сделали второй журнал. И не только для того, чтобы заработать денег, денег, денег... Просто нельзя останавливаться на достигнутом. Как показывает история всех времен и народов, стагнация ведет к вымиранию. А последнее никак не входит в наши скромные планы.

Мы знаем, что у нас получается хорошо. Мы знаем, что у нас требует доработки. А если мы знаем не все, то вы нам подскажете, ведь правда?

Тогда мы не прощаемся?

[~] HUMOR

ОДНА СТРАНИЧКА ЮМОРА ДЕЛАЕТ ЖУРНАЛ НА 0,48% ТОЛЩЕ!

ЕСЛИ ВЫ СЛИШКОМ ДОЛГО ИГРАЛИ В...

Экшны

1. Перед тем, как перейти улицу, у вас возникает желание сделать save.
2. Находясь за рулем автомобиля, вы всерьез полагаете, что за сбитого мужика вам дадут 1000 очков, а за бабушку - целых 5000.
3. Когда открывается лифт - у вас появляется желание сначала как следует пальнуть туда, а потом уже войти.
4. За углы вы заходите боком.
5. Вы начинаете прикидывать, сколько жизней у вас останется, если вы спрыгнете с балкона своей любовницы.
6. Увидев в переулке вечером двух амбалов, вы отмечаете для себя, что "у правого - 200% здоровья, а у левого - все 500%".

RPG

1. Рассматривая в ювелирном магазине украшения, вы соображаете, какое из них больше прибавит к вашему параметру "мудрость", а какой - к "скорости".
2. В сельской местности вы сразу начинаете искать четырехлистник клевера, с пеной у рта утверждая, что "тогда у меня будет плюс 4 к удаче!".
3. Разговаривая с кем-то, вам иногда хочется нажать "пробел", чтобы пропустить диалог.
4. Вы пытаетесь вспомнить, сколько у вас еще свободных слотов в карманах.
5. Увидев в переулке вечером двух амбалов, вы отмечаете для себя, что "у правого параметр сила - как минимум 20, зато интеллект едва тянет на 3, а у левого - сила всего 5, зато у палки, что он держит в руках - урон как минимум 10d15+20".
6. Вам очень хочется подойти и обшарить каждого прохожего на улице на предмет наличия хорошего оружия или денег, предварительно, конечно, сохранившись.

Стратегии

1. Вам иногда хочется нажать на кого-нибудь мышкой и отправить его "вон туда". А толпу обвести рамкой.
2. По вашему мнению, у машины, в которую вы только что врезались на светофоре, была отстойная броня light.
3. Вы долго прикидываете, сколько ходов потребуется, чтобы добежать до булочной.
4. Вы покупаете только черствый хлеб "потому, что у него броня больше".
5. Вы переходите улицу только вместе с большой толпой из чисто стратегических соображений: пока машины будут сбивать других, глядишь - вы уже на другой стороне.
6. Вы всерьез удивляетесь, когда узнаете, что для постройки дома, одного раба и двух минут не хватит.

- Что делает россиянин, когда его сборная выигрывает чемпионат мира по футболу?
- Выходит из FIFA2004, выключает компьютер и ложится спать.

* * *

Лучший игровой сервер - Земля: карта всего одна, но на 6 миллиардов игроков; читеров нет, админ терпеливый, но если уж забанит...

* * *

Сын рубится в "Сталинград" на компе.

Наши солдаты атакуют и крушат фашистов с криком "За Сталина!"

Спрашиваю:

- Ты знаешь, кто такой Сталин?
- Чего?
- Ну вот, что наши кричат, когда идут в атаку?
- ??? А я думал, что они орут "Достали, на!.."

Плохие анекдоты - плохие, а хорошие - приходят к нам в редакцию

Вы заядлый компьютерщик и геймер? У вас есть хорошая история или анекдот? Так чего же вы молчите! У нас тут за лучшие истории игры раздают! Отсылайте ваши байки по адресу:

hehehe@gamenavigator.ru

Или с кочевыми почтальонами: 123182, Москва-182, а/я 2.

Махмуд

ДАЙТЕ НАМ ИДЕАЛЬНУЮ MMORPG!

ПОДСЛУШАННЫЕ МОЛИТВЫ ИГРОКОВ В ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ

✔ Клиентская часть игры не должна весить более пятисот килобайт для владельцев модемов и не более десяти мегабайт для счастливых обладателей выделенных линий. За каждый лишний килобайт разработчики должны предоставлять игроку бесплатный доступ сроком на неделю.

✔ Оплата за игру не должна превышать ста рублей. Лучше, если ее будут взимать один раз. В кредит. На два года.

✔ При генерации персонажа игра должна требовать, чтобы на его лицо была наложена фотография владельца. Если фотографии нет, то чара можно будет сделать только уродливым небритым троллем в старом трико с оттянутыми коленками и майке с изображением Фиделя Кастро без бороды.

✔ На начальных уровнях строго должна соблюдаться пропорция "один чар - десять мобов" при любом количестве игроков в локации. Все мобы должны стоять смирно и лишь изредка порыкивать для устрашения.

✔ Каждый убитый моб должен приносить сто золотых монет и какую-нибудь рарную штучку, которую можно продать за тысячу.

✔ С каждой гибелью чара от рук моба на счет первого должно переводиться десять тысяч и убершмотка.

✔ Каждый раз, когда глупый нуб задает вопрос, он штрафуется на пятьсот монет и зарабатывает бан на сутки. При повторении ситуации каждому находящемуся в чате добавляется суперскилл, а нуб банится навечно.

✔ В каждой деревне у чара должна быть возможность сохранить игру. Для того чтобы игрок не забыл это сделать, у ворот надо поставить громилу с бейсбольной битой, после удара которой у чара остается один пункт здоровья. Всем сохранившим игру предоставляются дополнительные бонусы.

✔ Левелкап в идеальной игре не должен быть более десяти, и достичь его можно было бы за полчаса не сильно резких телодвижений. Оптимально - получать все это к моменту первого входа в игру.

✔ ГМы не должны заставлять игрока ждать и по первому требованию предоставлять ему все необходимые вещи и деньги. Не говоря уже о том, чтобы ГМ появлялся в самый подходящий момент и спасал игрока от стаи разъяренных мобов.

✔ При нападении хайлевела на более слабого игрока, если разница в уровнях менее десяти, у нападающего сносится девяносто процентов здоровья и падают все вещи. Взамен в мешке появляется веревка и мыло, которые нельзя продать или уничтожить. На спине такого чара появляется желтый фосфоресцирующий круг, видимый на большом расстоянии и притягивающий стрелы. Если разница превышает десять уровней, то все шмотки и деньги агрессора перекочевывают в мешок жертвы, а сам он получает бан на месяц.

✔ Мана у магов не должна кончаться никогда, а сами они должны бегать со скоростью, достаточно быстрой, чтобы обежать вокруг замка и успеть поймать себя за полу рясы.

✔ Игрок должен иметь возможность менять класс персонажа в любой момент времени и тем более в разгар битвы. При смене класса желательно, чтобы у окружающих его врагов сбрасывались все баффы и половина здоровья.

✔ Если игроку вдруг надоела игра, разработчик обязан компенсировать ему все потраченное время в денежном эквиваленте и при этом оставить эккаунт в неприкосновенности на случай, если игроку вздумается поиграть еще. В этом случае он не должен брать с игрока денег второй раз, это было бы верхом хамства.

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Консоль"

Почтовый индекс_____Адрес_____

_____

Ф.И.О._____

Телефон (_____)_____E-mail_____
код города

Извещение

Сбербанк России

Уважаемые работники Сбербанка!

Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью!
Не объединяйте платежи!

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Консоль"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа_____руб. _____коп.

Кассир

Плательщик (подпись) _____

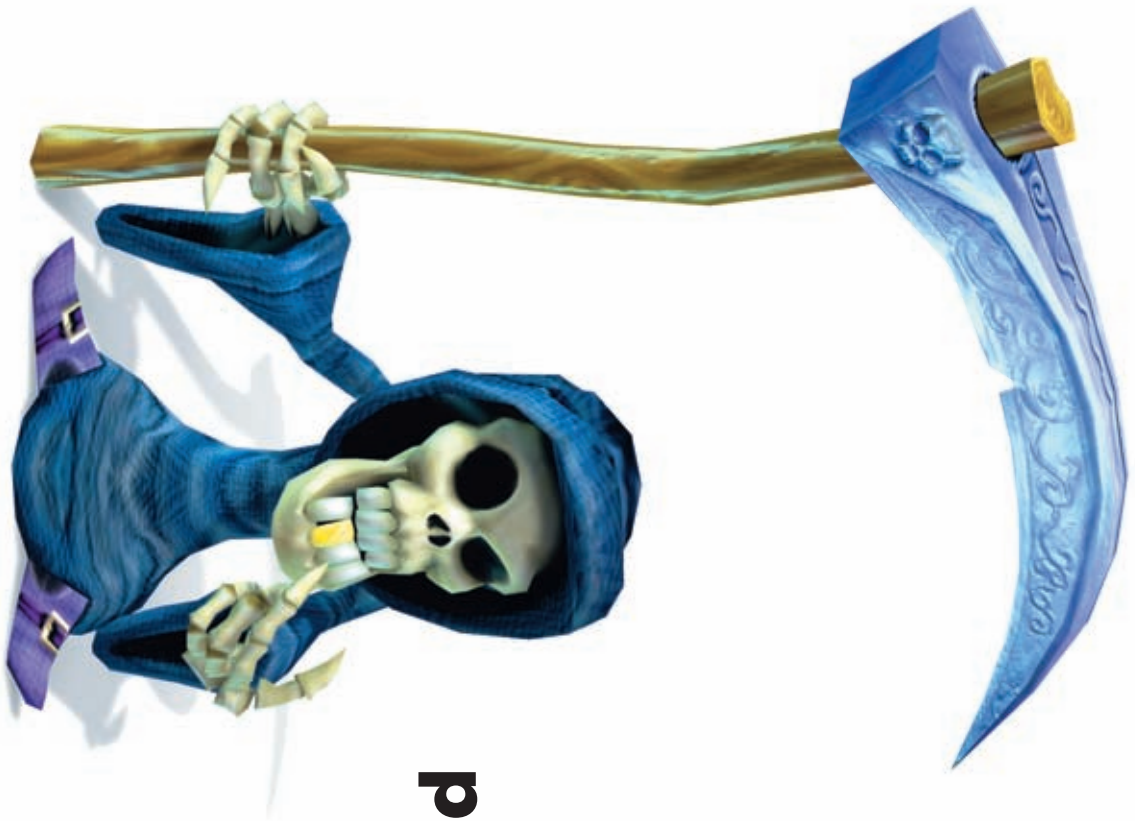
ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Консоль"
(наименование платежа)

Квитанция

Дата _____ Сумма платежа_____руб. _____коп.

Кассир

Плательщик (подпись) _____



Смерть, как охота оформить редакционную подписку...

Z • ZONE

Z • ZONE

Варианты подписки на журнал “Консоль”

Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал “Консоль”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, ООО ”Навигатор Паблишинг”
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

(*отметьте нужные варианты* ■)

Месяц		Стоимость с DVD
Октябрь	2005 г.	100 рублей ☐
Ноябрь	2005 г.	100 рублей ☐
Декабрь	2005 г.	100 рублей ☐
Январь	2006 г.	100 рублей ☐
Февраль	2006 г.	100 рублей ☐
Март	2006 г.	100 рублей ☐

ИТОГО _____
(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (количество месяцев)

Период подписки: с _____ по _____

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (количество месяцев)

Период подписки: с _____ по _____

ПОЖИЗНЕННАЯ ПОДПИСКА НА НАВИГАТОР

(с правом наследования)

В редакции любого журнала есть много всего ценного. Например, лампочки. Если они все вдруг пропадут, то нам придется писать статьи на ощупь. Или чувство юмора сотрудников. Представляете, что будет, если оно изчезнет? Но самое ценное, что есть у нашего журнала - это вы, дорогие читатели. Те, кто читали нас в докризисные времена, и после - в "темные века", когда мы выходили на газетной бумаге. Когда не было нормальной верстки и полиграфии. Ни у кого таких читателей больше нет. Только у нас.

Тут обычно говорят еще пару раз "спасибо", и переходят к разделке праздничного стономерного пирога. Но если бы мы поступали "обычно", разве бы были "Навигатором"? Поэтому мы открываем список "Дорогих читателей "Навигатора". И заполняем в нем десять первых строчек. Эти люди получают пожизненную подписку на наш журнал.

Нет верного способа или четкого набора инструкций, по которому в этот список можно попасть. Ниже идут десять фамилий: один из этих людей всегда приходил за журналом исключительно в редакцию (вне зависимости от того, в какой дремучей тундре эта редакция находилась), а другой прислал одно-единственное письмо, которое поддержало нас в трудную минуту. Одних мы знаем в лицо, а других - только по никам. Но всех их объединяет одно: это наши дорогие читатели. Наша гвардия.

1. **Р.Щербина**
2. **А.Бочвар**
3. **Gr.Viper**
4. **NataNick**
5. **Д.Криворучко**
6. **Я.Зарецкий**
7. **JrLocb**
8. **С.Гордеев**
9. **М.Игнатенко**
10. **Sterror**

Ну, а нам пора на юбилей. И захватите, кто-нибудь, огнетушитель. Сто свечек на пироге задуть - это знаете ли, та еще задачка.

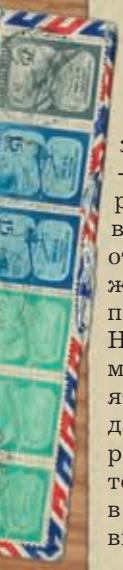
Главный редактор

И. Бойко

ПОЧТА-100

Дорогие читатели,
я читаю ваши письма с первого номера
И. Бойко

Доброго времени суток. Салям аллейкум. Здравствуйте. Приветствую. Хайя! Привет, незаменимые мои. Вот уже несколько лет подряд я читаю ваши письма. И за это время мне довелось выслушать столько разнообразных приветствий, комментариев, мнений, что порой становится страшно, как это все могло поместиться в моей голове. На протяжении долгих лет я честно передавала все ваши мысли журналистам и редакторам, представляла ваши интересы, как заправский адвокат, и защищала вас, как Александр Матросов, бросаясь грудью на амбразуру редакторских заблуждений.



Некоторые упрекают меня в резкости: “Ах, Жанна! Как ты можешь быть столь язвительной. Ты - девушка, ты должна нести в мир разумное, доброе и иногда даже вечное... А после некоторых твоих ответов впору пойти и удавиться от жалости к несчастным, которые попали под каток твоего остроумия”. Не могу сказать, что такие письма меня не задевают: кому будет приятно, когда любимые читатели видят тебя эдакой грымзой, способной разнести в пух и прах любые читательские колебания души! Поэтому в юбилейном номере я решила извиниться за содеянное.

Простите меня, незаменимые мои! Не буду говорить, что больше так не буду - буду, еще как буду! Но знайте, что бы я ни говорила и сколько сарказма ни выливала бы на ваши многострадальные сердца, вы все равно остаетесь для меня самыми любимыми и родными. Во искупление моих многочисленных грехов я решила сделать вам подарок к юбилейному номеру: сегодня в прицеле моего внимания будут не ваши письма, а письма ваших идейных оппонентов. Тех, кто находится по другую сторону журнального листа, - авторов и редакторов “Навигатора игрового мира”. А что? Думаете, им нечего сказать вам? Думаете, они не умеют строчить послания или не хотят, чтобы их письма были напечатаны в журнале? В конце концов, они такие же читатели, как и вы - ведь каждый из них с нетерпением ждет нового номера и прочитывает его от корки до корки.

Главное слово

Привет всем дорогим читателям Нави!

Не буду вам рассказывать, какие вы все хорошие, вам об этом все почтовые разделы всех журналов уже достаточно прожужжали все ваши уши. Я тут только что закончил сдавать наш сотый номер, может, зацените? Только обязательно напишите ваше мнение, особенно, если что не так. Ведь я делаю эти номера с самого первого номера, и для меня очень важно знать ваше мнение.

Да, пользуясь оказией, передаю привет маме, папе, братику, племяннику и всем моим друзьям из Киева!

А вообще вы - классные читатели, продолжайте в том же духе! А ваши письма иногда просто как бальзам на душу. Бывает, что просто руки опускаются, и вдруг - письмо с маленькой ложкой дегтя и большой бочкой меда. Или вообще без дегтя. Знаете, как становится приятно, и сразу хочется работать и делать “Нави” лучше, и куда-то на фиг уходят те проблемы, которые давили на тебя еще пару минут назад.

Мы всегда стараемся приводить материалы к единственному главному критерию: они должны быть вам интересны. Как содержанием, так и формой, как в целом, так и по мелочам. К сожалению, просто невозможно устранить халтуру на все сто процентов, иногда она прорывается на страницы, но мы стремимся к нулевому варианту.

Повторно пользуясь оказией, прошу простить нас за те немногие материалы, которые вызвали ваши аргументированные нарекания. Зато мы в таких ситуациях становимся злее и крепчаем, нам капает дополнительная экспа, которая приводит к повышению уровня. А в качестве бонуса при этом возникает специальный барьер, препятствующий проникновению некачественных статей в журнал.

Это я все к тому, насколько нам важна обратная связь с вами, нашими дорогими читателями. Оставайтесь с нами и в дальнейшем. Пока не посчитаете, что уже вышли из того возраста или из той категории лиц, кому мы приносим не только информацию, но и просто удовольствие. И тогда расскажите о нас правнукам.

З.Ы. Все тавтологии умышленны!

Игорь БОЙКО

Вы поняли, да? Если вдруг у вас возникнет желание написать пару строк главному редактору, то ваша первостатейная задача - писать только мед. Как вариант - варенье или повидло. Деготь тут никому не сдался - разве что чуть-чуть, “шоб было”. В этом свете призыв оценить по чести сотый номер тоже выглядит на редкость двусмысленно. Вы, мол, оценивать-то оценивайте, но помните, что от критических писем у главного редактора опускаются руки, а ему, между прочим, еще сто первый номер делать.

Пользуясь случаем, я тоже от всей души передаю привет маме, папе, братику и племяннику Игоря Бойко! Спасибо вам за такого шикарного главреда. А друзьям из Киева не передаю - много чести.

Прелесть разнообразия

Уважаемые читатели журнала “Навигатор игрового мира”.

Я уже несколько лет являюсь вашим поклонником, читая ваши письма из номера в номер. Больше всего меня радует разнообразие тем, поднимаемых вами буквально в каждом номере. Я рад, что таким талантам находится применение, и что они не пропадают зря.

Но в последнее время в ваших публикациях стали проявляться

какие-то непонятные мне настроения. К примеру, вы стали проявлять нездоровый интерес к онлайновым играм, которые, как мне кажется, нам чужды. Зачем нормальному русскому человеку нужны MMORPG? Ведь мы и так елеле сводим концы с концами, а тут еще и платить за них приходится. Гораздо проще отдать те же пятьсот рублей за целых ПЯТЬ дисков с классными шутерами, чем платить такую неподъемную сумму за ОДНУ игру, интересную непонятно кому. Пишите лучше о шутерах, лучше, если это будут какие-то совершенно новые, никому не известные названия, нам это так интересно, мы тогда их тоже найдем и статьи напишем! А ваши комментарии по поводу того, где взять кряк к World of Warcraft или прохождение Everquest II - это, знаете ли, не совсем то, что нужно нам, авторам.

А еще мне не нравится ваш интерес к чрезмерной, на мой взгляд, реалистичности отдельных особо продвинутых игр. К чему нам это? Высокая детализация и реалистичность - удел убогих личностей, которые неспособны к полету фантазии. Прошу вас, поднимайте в своих письмах другие, более интересные большинству из нас темы. Пишите больше про железо, его сейчас на рынке столько, что мы просто не в состоянии отследить все наименования, и поэтому не можем адекватно ответить на все ваши вопросы, ведь на ваших компьютерах зачастую стоят настоящие раритеты, привезенные из далекой Японии и рассчитанные на непонятные нам сто десять вольт. Вот это вещь! Никогда не знаешь, на что нарвешься в следующем номере.

Вот видите, существует столько разнообразных и интересных тем, а вы почему-то зациклились на одном и том же - игры, игры, ИГРЫ! Я буду рад, если в следующем номере кто-нибудь из вас поднимет вопрос о материализации чувственных идей по методу Г.Калиостро или же о термоядерном синтезе в домашних условиях.

А в остальном ваши письма - настоящие шедевры, надеюсь, что вы еще много раз порадуете авторов!

Остаюсь вашим поклонником forever!

P.S. Кстати, тут в одном номере, не помню, в каком, проскользнуло что-то насчет хомячкового двигателя... Не подскажете, вы уже такой купили?

Дмитрий ПРОСЬКО

Сколько официоза в приветствиях, вы заметили? Все наши авторы категорически хотят произвести на вас благоприятное впечатление! Предлагаю этим пользоваться - например, написать мне письма с провокационными вопросами о том, что вы давно хотели знать о наших журналистах, но боялись спросить. Я готова открыть вам небольшой секрет: подобная лояльность вызвана отнюдь не юбилейным номером - в обычные дни все авторы столь же трепетно относятся к читательской братии. Оно и не удивительно: достаточно представить, сколько их и сколько вас! На одного неуважительного автора приходится 3000 недовольных читателей. Так что тут поневоле станешь вежливым и ласковым.

Ну, а что можно сказать автору письма? Ничего хорошего. Начнем с того, что Дмитрий жалуется на то, что наши с вами дискуссии носят ограниченный игровой характер. Можно, конечно, ответить, что не его ума дело, о чем мы тут с вами разговариваем. Но ведь это не так! Это дело именно его ума, я бы даже сказала - результат его ума! Ведь в основу наших с вами дискуссий прямо или косвенно ложатся журнальные статьи. А о чем Дмитрий пишет статьи? Вот-вот... об играх. Так что нечего тут прикидываться фантиком и разыгрывать из себя невинность. До тех, пока господин Просько не начнет в своих статьях и обзорах писать про чувственный термоядерный синтез по методу Г. Калиостро, никакие претензии от него приниматься не будут. Точка.

Наконец-то я тоже могу это написать!

Здравствуйте, Дорогие Читатели. Мне очень нравится читать ваши письма, особенно, когда вы пишете про новые игры. Но у меня нет денег на апгрейд компьютера. Мне даже приходится играть на приставках! Пожалуйста, соберите денег и пришлите мне. Я куплю на них новый компьютер. Лучше прежнего. Что вам стоит? Я - один, а вас много! А? А!?

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Я бы сказала: “Гнать в шею этого попрошайку!” - но не могу. Потому что если его выгнать, то журнал делать будет некому. Игнорировать эту просьбу тоже нельзя. Поэтому предлагаю следующее решение: мы объявляем Константина новым биологическим видом: Editor Gamerus (редактор играющий), берем грант на научное исследование, на эти деньги апгрейдим ему компьютер, а на сдачу покупаем мне шоколадку и феррари. Таким образом все останутся довольны.

Клинический случай

Здарова, перцы!

Хачу в первую очиридь сказать спасибо тому кто написал про клевую игруху Far Cry!!!!!!!!!! Я тоже очинь ее люблю!!!!!!! И кагда ей поставили такую низкую аценку я тоже был в шоке!!!!! Кульная игрушка особенно там где пальмы и вода с акулами и автоматы на караблях!!!!!!

Я эта... чиво хачу сказать! Вы кагда пишите - не нада ботать про разные там шейдеры-шмейдеры и пра то как афтары разруливают разные там онлайновые игрухи и стратегии! А то у миня

чивота чесотка появляеться от разных умных слов. Нада быть проще!!!!!!!!!!!!! :)))))))))))))))) Афтары канешна тоже не подарок у нас поэтому их надо жалеть и не давить на психику как президент Буш своей Монике Левински :)))))))))))))) И ищо вот чего! Зубы сводит читать ваши граматности. Запятые там разные точки с вопросительными знаками!!!!!!! Мы народ простой и любим кагда пишут простые письма и не замарачиваються на разные скобки с запятыми. Пишите падругому какнибудь чтобы мы могли разабрать а то некоторые прям умные такие стали!!!!!!!!!!!!!! :))))))

А вабще у вас все круто получаеться! Маладцы пряма! Буду вас и дальше читать если вы канешна не будите так замарачиваться на разные умные слова!!!!!! :))))))))))))))

Привет всем бакланам!!!!!!!!!!! :))))))))))

Махмуд

На лицо типичный клинический случай мимикрии. Думаете, он от природы такой, его мама с папой таким родили? Ничего подобного. Просто человек попросил меня для большего вживания в образ дать ему пару-тройку читательских писем. Для примера. Ну а я, добрая душа, решила "пусть Махмуд ни в чем себе не отказывает!" - и выдала ему сотни три отборных читательских творений, образчиков эпистолярного жанра. Теперь бедняге предстоит долгое лечение: первый этап пройдет в лучших компьютерных клубах столицы, где больной будет сидеть в обществе элитных геймеров и заново постигать волшебный мир компьютерных игр. А на втором этапе лечения несчастному предстоит заново перечитать Шекспира в оригинале и "Войну и мир" в переводе Гоблина. Хотя прогнозы малоутешительные - пройдет еще немало времени, прежде чем Махмуд вернется полноценным автором в нашу дружную редакционную семью.

А стоимость реабилитационного лечения, между прочим, обещали вычесть из моего гонорара.

Консоль наступает!

Здравствуй, Жанна! Уже в течение нескольких лет я пишу статьи для различных разделов "Навигатора" и вот, наконец, добрался-таки и до почты. Хочу начать свое первое письмо с позитива: наши читатели, - это, несомненно, лучшие читатели в мире. Однако именно они в недавнем прошлом немало поспособствовали тому, чтобы со страниц журнала исчез столь любимый мной комикс. Последние несколько лет я лелеял надежду, что он когда-нибудь снова появится в "Навигаторе". Но, увы. Зато комикс теперь красуется на страницах журнала "Консоль". И поэтому теперь мне приходится просматривать это чуждое любому приверженцу девиза PC Only and Forever, чтобы увидеть очередной выпуск "Людей Четверга" Д. Кузьмичева. Но это еще полбеды, глядя на скрины последних консольных хитов (особенно игр серии Dead or Alive), меня теперь все чаще посещает мысль купить приставку и тем самым окончательно предать интересы мира компьютерных игр. Нельзя ли как-нибудь решить эту проблему, а то я чувствую, что еще через пару номеров "Консоли" приставки поглотят меня с головой?

Александр ПРИСТАВКИН

Я вам авторитетно заявляю, что письмо Александра - это чистой воды провокация! Нечего тут прикидываться несчастным страдальцем, который вынужден в силу непреодолимых обстоятельств завистливо посматривать в сторону идеологического противника! Долой лукавство и классовую неприязнь! Во-первых, мы уже пару месяцев назад благополучно договорились о том, что игры - они и есть игры. И те, кто ограничивает себя нарочно только одним форматом, лишается половины удовольствия. Скажу больше - после того, как приставки получили доступ в интернет и стали поддерживать сетевые режимы, мы, истинные адепты культа "PC only and forever", стали более лояльно относиться к консолям. Это как католики и протестанты: каждый остался при своем, но варфоломеевские ночи отныне в прошлом. Так что, если здраво поразмыслить, то высказанная Александром проблема проблемой не является. А является лишь попыткой оправдать чрезмерную любовь к комиксам Д. Кузьмичева. "Вот, смотрите, на какие жертвы мне приходится идти! - восклицает автор письма, подсовывая Кузьмичеву журнал "Консаль" для получения автографа. - Меня буквально вынудили! Это читатели "Навигатора" во всем виноваты - из-за них комиксы были изгнаны со страниц любимого журнала", - кричит он, пытаясь переложить ответственность на других. Подвергнем же публичному порицанию Александра за неуемную любовь к комиксам и разжигание межклассовой вражды! И да будет его незавидная участь примером для каждого.

Раскаяние

Привет, Жанна! Не сомневаюсь, что ты напечатаешь мое письмо, но все равно решил его написать. Когда-то, когда я был совсем маленьким, а люди вокруг совсем большими, родители научили складывать буквы в слова, слова в фразы, фразы - в сами-знаете-что. Они не желали никому зла, совсем наоборот! Но получилось то, что получилось, а расплачиваются теперь читатели. Которых мне, поверь, искренне жаль. Иногда даже до слез. Порой я сам себе бываю мерзок и противен. Но такова жизнь, а эта штука будет пострашнее, чем водородная бомба. От нее не спрячешься за наглухо забитым косяком и не сбежишь с соседской девчонкой на ночной сеанс тайского массажа. Потому ничего не остается, кроме как продолжать жить. А еще ждать, надеяться и верить, что когда-нибудь зазвонят колокола и меня вынесут в распахнутые двери. Вперед ногами. Только хрен им! Не дождутся, хихи.

С искренним уважением, Кшаду

Встречая столь искреннее раскаяние, сопряженное с душевным поиском и осознанием своего несовершенства (или совершенства?), сердце, как правило, разрывается на куски от желания облегчить страдания мятущегося. Но - фигу, пусть мучается. Вместо сакраментального "Вы хотите это обсудить?" мы выберем другой, странный и извилистый путь, пытаясь проникнуть сквозь все уровни ментальной и психологической защиты в первопричину явления по имени Кшаду. Кто-то из читателей однажды в качестве объяснения феномена выдвинул причину радиационной мутации. Другие, напротив, видят в Кшаду образ собирательный, совокупность темных, неизведанных сторон журналистских натур. Но все не так. Все проще и вместе с тем - трагичнее. Ибо Кшаду - это судьба. Кто знает, кем бы стал этот человек, не будь он Кшаду? Ведь в его паспорте написано совсем другое имя (если быть до отвратительно точным, то там написано: Rifle - прим. ред.). И школьные товарищи наверняка знали его другим. Так что же привело обычного, ничем, наверное, не примечательного человека на путь Кшаду? Но на этот вопрос ответа здесь не будет. Тайна.

Зараза в редакции

Дорогая Жанна! Пишет тебе редакторский коллектив "Навигатора игрового мира". Возможно, ты и не знаешь, но практически с первого дня существования нашего журнала в редакции поселился маленький вуглускр, носитель вируса ужасной "звездной болезни". Зараза эта, как мы узнали в Сети, легко передается человеку. И хотя в обычные рабочие будни вуглускр тихо сидит в углу кабинета главреда, шелестя конфетными фантиками, в редкие дни затишья этот зверек отправляется гулять по редакции, что представляет серьезную опасность для нашего коллектива. Ведь если ненароком испугать вуглускра (или наступить ему на хвост), то он вполне может укусить кого-нибудь из нас (а как следствие и заразить).

Мы пробовали избавиться от этого опасного соседства: расставляли мышеловки, подкладывали яд в столь любимые им шоколадные конфеты, даже пробовали крайние меры вроде переезда. Но, увы, раз за разом эта тварь не только обходила все ловушки, но и следовала за редакцией по всей Москве. Единственным средством, способным напугать вуглускра, является твой раздел, Жанна. Если открыть страницы "Почты" (особенно хорошо помогают те, где опубликованы письма, содержащие конструктивную критику), то вуглускр пугается и на месяц прячется в своем убежище. Так, что просим тебя, Жанна, и вас, наши читатели, продолжайте ваше благое дело, дабы мы могли еще в течение долгого времени радовать вас свежими выпусками журнала "Навигатор игрового мира".

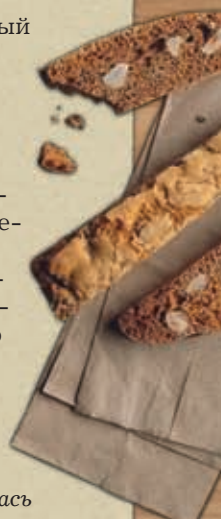
Редакторский КОЛЛЕКТИВ

Давайте разбираться, так ли велика опасность, как нам ее представляют? По моим наблюдениям, от этого милого зверька есть очевидная польза - в частности, после определенных поползновений вуглускра из редакции сбежали все мыши. К тому же угроза эпидемии звездной болезни явно преувеличена: стоит первым симптомам проявиться у одного из сотрудников, как он тут же подвергается сеансу профилактического сарказма со стороны всех остальных обитателей редакции. Обычно после этого симптомы довольно быстро проходят и единственное, что остается у инфицированного - это мечтательный взгляд и привычка изредка оглядываться по сторонам в поисках толпы преданных поклонниц.

Справиться с вуглускром можно не только с помощью читательских писем (хотя, признаю, что нет средства надежнее). Это пугливое существо панически боится дедлайна: в момент, когда работа кипит и бьет гаечным ключом по голове всех, кого угораздило под нее попасть, на бедного вуглускра не наступает разве что ленивый. А он, бедолага, не то чтобы кусаться - пискнуть лишний раз боится. Потому что знает: стоит подать голос - и его тоже припрягут делать номер. Станут его мягкой шерсткой вытирать мониторы и промакивать усталые потные редакторские лбы. Или, не приведи судьба, заставят позировать Кузьмичеву! Беспредельщики, одним словом.

Однако вам, незаменимые мои читатели, наверняка хочется откликнуться на столь искренний призыв о помощи и закидать редакцию тоннами критических писем. Я не могу помешать вашему душевному порыву - закидывайте! Но помните, что все ваши письма, перед тем как стать пугалкой для вуглускра, пройдут через мои многострадальные руки. И если критический поток будет слишком полноводен - меня смоет.

Наш очередной почтовый выпуск подошел к концу. "Почему так буднично, без фанфар?" - спросите вы. А чего, собственно, праздновать-то? Подумаешь - сотый номер! Почтовый-то выпуск всего-навсего девяносто девятый по счету. Вот следующий выпуск Почты будет юбилейным. Тогда и оторвемся по полной!



Авторская орфография и пунктуация, разумеется, сохранена!

Над журналистами измывалась
Жанна Давыдова
jgran@gamenavigator.ru
ICQ: 2244559

Содержание CD и DVD

Демо-версии

Dragonshard

Как постоянно твердят авторы, Dragonshard - первая стратегия по Dungeons&Dragons. Звучит громко, но по факту от D&D игре достался лишь новенький сеттинг Eberron. Кампания представляет собой связанные сюжетом "ролевые" RTS'овские карты. То есть вместо строительства баз и формирования армий и штурма вражеских лагерей предлагается сравнительно маленькой группой во главе с героем выполнять нехитрые квесты. Героев четверо, у каждого по три скилла: аура, дающая бонус всем дружеским юнитам; мощный спелл, заряжаемый от ударов героя по врагам, и быстро перезаряжаемое, но слабое заклинания для "ежедневного" использования. Кроме того, можно юзать зелья, магическую броню, колечки и т.д. Графика смахивает на третий "Варкрафт", разве что менее цветастая. Управление и интерфейс несколько корявые, но привыкнуть можно. А еще сильно раздражает герой-бандит (rogue), портящий заставки тупыми приколами и прочим бредом.

Dungeon Siege 2 DVD

Продолжение популярной hack'n's-lash RPG. Демка очень большая, но ей есть, чем порадовать игрока. Например, длительностью геймплея: отнюдь не скучный туториал плюс внушительный кусок первого акта, в течение которого выявляется много интересного. Больше всего радует проработка игры в целом: мест, где разработчики хоть как-то схалтурили, обнаружить не удалось. Очень напоминает шедевры от Blizzard. Все диалоги озвучены, интерфейс красив и удобен (например, над торговцами летают иконки, показывающие, какого рода товары они продают), прорисовка всего живого и неживого тоже заслуживает всяческих похвал. Играть весело и приятно, не приходится ни с чем заморачиваться. Ролевая система осталась прежней: при использовании навыков (рукопашка, стрельба и два направления магии) растут соответствующие статсы, набираются левелы и даже меняются классы. Просто, логично и вполне играбельно.

GT Legends DVD

Автосимулятор, тематикой которого стали знаменитые автомобили 60-х и 70-х годов, соревновавшиеся в гоночной серии GT. В демке таких легенд три: Chevrolet Corvette, Jaguar E-Type и Lotus Elan 26R. Трек всего один, зато в двух вариантах. Настроек сложности достаточно для того, чтобы достаточно детализированную модель поведения машины упростить до аркадной, так что поиграть стоит всем.

Heroes of the Pacific

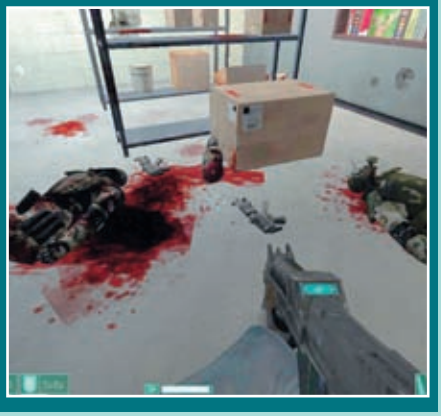
Добротный аркадный авиасим. События разворачиваются в тихом океане - Вторая мировая, янки против японцев. Играть можно только за американцев. Имеются три миссии (в т.ч. Перл Харбор) и мультиплеер. Задания разнообразием не отличаются: убей техто, пока они не взорвали то-то. Легкость уничтожения врагов и "жиробасность" самолета игрока компенсируются числом неприятелей и необходимостью воевать быстро, забыв об осторожности. Чтобы успеть вовремя, при первой возможности используйте War Speed, местный аналог космосимовского afterburn. Если задание долго не покоряется, стоит сменить самолет - различия в бронированности, скорости, маневренности и вооружении чувствуются с первых же секунд.

Land of Legends DVD

Очень неплохая фэнтезийная походовая стратегия с простой, но вполне приемлемой графикой. Правила предельно просты, юнитов по четыре на каждую из двух сторон (эльфы и люди). Но различия возможностей бойцов, типов ландшафтов и расположение городов оставляют огромный простор для тактических решений. Можно поиграть как в кампанию, так и в скирмиш, причем не только против AI, но и с приятелем в почти забытом режиме Hot Seat.

F.E.A.R. (FIRST ENCOUNTER ASSAULT AND RECON)

Быстро заканчивающаяся дема доставит вам массу эмоций. Мрачная атмосфера, классная графика, неплохой арсенал, хитрые враги... Что еще нужно хорошему шутерному синглу? Особо порадуются самые маньячные садисты - по степени кровавости у игры конкурентов не много (если вообще есть). Оружие позволяет сжигать врагов до скелета, утыкивать колючками, отстреливать ноги и головы, да и просто разносить вдребезги. Наличествует SlowMo, и можно проделывать все эти фокусы еще более кинематографично, с особым цинизмом. Рекомендуем играть на максимальной сложности - чем больше врагов, тем интереснее.

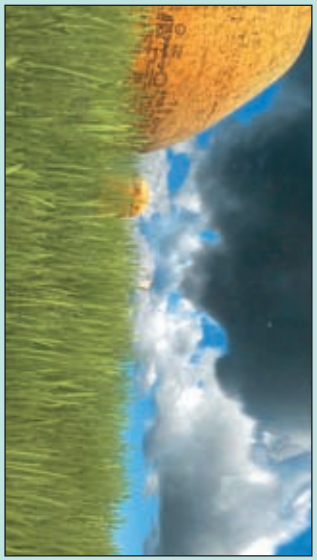


ROME: TOTAL WAR - BARBARIAN INVASION

Демо-версия add-она замечательной стратегии. В архиве включена официальная пятерка карт, почему-то не вошедших в дему изначально. В итоге получилось аж семь исторических битв и туториал. На полях сражений встретятся римляне, саксонцы, франки, готы, гунны и прочие народы.

Myst V: End of Ages DVD

Последняя часть мистической эпопеи. Продолжая традиции предшественников, пятый "Мист" демонстрирует классную (если не придираться по мелочам) графику. Теперь она полностью трехмерна, можно крутить камерой как угодно и перемещаться с помощью [WASD]. Также стоит отметить качественную анимацию (в том числе мимику) мужичка-рассказчика и его озвучку.



NiBiRu: Age of Secrets (Нибиру: Посланник богов) DVD

Весьма непростая адвентюра, ориентированная скорее на диалоги, чем на возню с предметами. При строительстве шоссе в окрестностях Праги были найдены пещеры, вырытые во времена Второй мировой. Археолог-лингвист Мартин Холан отправляется их исследовать. Но трудности поджидают его, так сказать, еще на подступах: пещерами заинтересовались военные, а найденные там мины дали им хороший повод запретить пускать туда гражданских.

Pilot Down: Behind Enemy Lines DVD

Несмотря на графику, более подходящую какой-нибудь юмористической адвентюре, перед нами самый что ни на есть стелсовый TPS. Комиксообразная заставочка объясняет, каким макаром "Пилот Даун" оказался на вражеской территории в холодном лесу. Ни оружия, ни еды у него нет - их придется найти, и побыстрее. В единственной короткой миссии-обучалке игрока познакомят с основными особенностями: постепенным замерзанием персонажа, использованием укрытий, выманиванием противников, бесшумными и не очень убийствами. В общем, игра весьма серьезная. Единственный заметный минус - невозможность использования оружия врагов, хотя это можно списать на заботу о балансе.

WWW.GAMENAVIGATOR.RU

Демо-версии

- Dragonshard
- Dungeon Siege 2
- F.E.A.R. (First Encounter Assault and Recon)
- GT Legends
- Heroes of the Pacific
- Land of Legends
- Myst V: End of Ages
- NiBiRu: Age of Secrets (Нибиру: Посланник богов)
- Pilot Down: Behind Enemy Lines
- Rome: Total War - Barbarian Invasion
- Scooter War3z
- Мама не горюй
- Ночной Дозор

Freeware и Shareware игры

- Beads
- Bloxx It
- Crystalix
- Magic Gem
- Marbles Shooter
- Orbit

Дополнения

- Counter-Strike Source
- Half-Life 2
- Sims 2
- Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
- Total Club Manager 2005
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War
- World of Warcraft

Онлайн

- GunZ: The Duel

Видео

- Call of Duty 2
- Guild 2
- Half-Life 2: Aftermath
- Lineage 2: The Chaotic Chronicle
- Peter Jackson's King Kong
- Quake 4
- Sudden Strike 3: Arms for Victory
- Бригада E5: Новый альянс

Патчи

- GTA: San Andreas v.1.01
- Imperial Glory v.1.1
- Metalheart: Восстание репликантов v.1.02
- Postal 2: Штопор Жж0т prepatch
- Бригада E5: Новый альянс v1.06 (неофициальный)
- Князь Тьмы: Подземелье Анкарии install
- Князь Тьмы: Подземелье Анкарии v.2.0.2.4
- Чистильщик v.1.4

Драйверы

- Catalyst v.5.2 98/Me WHQL
- Catalyst v.5.8 2k/XP WHQL with Control Center
- Catalyst v.5.8 2k/XP WHQL with Control Panel (videocard)
- Catalyst v.5.8 2K/XP WHQL with Control Panel (motherboard)
- ForceWare v.77.77 2K/XP
- ForceWare v.77.72 98/Me WHQL
- nForce4 v.7.13 2K/XP WHQL Intel Edition
- nForce4 v.6.66 2K/XP WHQL AMD Edition
- UDP v.4.27 98/Me
- UDP v.5.10 2K/XP WHQL
- VIA HyperionPro 5.00A

№9 (100) '2005

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

DVD

WWW.GAMENAVIGATOR.RU

СИМВОЛИКА

DVD - только на DVD

В содержании дисков возможны изменения

Scooter War3z DVD

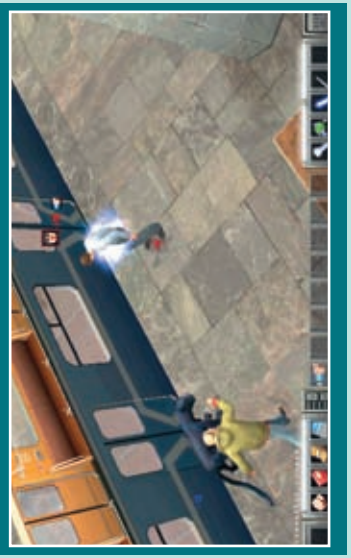
Низкобюджетные аркадные гонки на мотороллерах. Предлагается покататься по чекпоинтам на время в компании еще трех энтузиастов. Трасса одна, транспорта - четыре экземпляра. Авторы поленились (и не только в этот раз), поэтому все скутеры жутко похожи друг на друга и им даже названия не придумали - Scooter1, Scooter2 и т.д. Но все же играть не так скучно - победа дается нелегко (точнее, легко, но не сразу).

Мама не горюй DVD

Типичный русский рисованный квест. Как обычно, игра по мотивам, в данном случае - второй части одноименного фильма. Качество и интерес ниже среднего, зато персонажи озвучены соответствующими актерами. Для фанатов.

НОЧНОЙ ДОЗОР

Ролевая игра с походовыми боями. Простота игровой механики (три класса, три статса и т.д.) могла бы вызвать скуку, но сюжет с обилием роликов на движке и неплохими диалогами поддерживают определенный интерес. Играем за Стаса, Иного, который еще об этом не знает. К концу демки наберется партия из трех Светлых: сначала присоединится новичок Вера (ей, как и Стасу, можно будет выбрать класс), а потом Тигренок. Последняя, как ни странно, оказывается лишь немногим опытнее Стаса, даже последний враг в деме - вожак волков (темных перевертышей) - оказывается значительно сильнее ее.



WWW.GAMENAVIGATOR.RU

Программы

- CBiD (Central Brain Identifier) v.7.50
- ClockGen
- CPU-Z v.1.30
- Golden FTP Server Pro v.2.50
- Inno Setup v.5.1.4
- Microsoft Antispyware Beta 1
- Microsoft Baseline Security Analyzer v.2.0
- PCMark05 v.1.01
- Prime95 v.24.13
- SiSoftware Sandra 2005 SR2 Lite
- ShutDown
- Super_Pi v.1.1
- Windows MediaEncoder 9

Видеонавигатор

- Black & White 2
- City of Villains
- Dark Messiah of Might and Magic

Z-Zone

- Фанатские видео
- Телереклама
- Трэйлеры фильмов

Сервис-пак

- Ad-Aware SE Standard v.1.06
- ArtMoney SE v.7.13
- BSplayer v.1.32.820
- CheatBook-DataBase 2005
- DOSBox v.0.63
- FastStone Image Viewer v.2.22
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.36
- GrabCaptureScreen v.2.0.5.3
- IrfanView v.3.97
- K-Lite Codec Pack v.2.53 full
- Light Alloy v.3.3
- Opera v.8.10 BitTorrent Technology Preview 2
- Quick Time Player v.7.0.2.70
- Real Alternative v.1.43
- Reg Organizer v.3.0 beta 9
- SpywareBlaster v.3.4
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- WinAce v.2.6
- Winamp Full v.5.091
- Windows Media Player 10 Final WinXP rus
- Windows Media Player 9 Windows 2k/98/ME rus
- WinRAR v3.50 Full Final Rus

Лаборатория Касперского

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.383
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130

Freeware и Shareware игры

Beads

Кто бы мог подумать, что для заезженных Lines можно изобрести что-то новое... Цветастые фигурки (в данном случае это скалящиеся рожи) располагаются в U-образных емкостях. Под воздействием гравитации рожи могут без вашего на то желания "перетекать", выравнивая заполненность левой и правой частей сосуда. В результате играть очень непривычно, а потому - сложно.

Bloxx It

Вариант маджонга, в котором нужно соединять одинаковые фишки линией, делающей не более двух поворотов. Впрочем, есть демонстрационный режим, в котором правила объясняются нагляднее. Особенностью является то, что на "разгребание" уровня отводится определенное время, но счетчик стартует лишь после первого клика. Перед тем, как его сделать, желательно изучить раскладку и спланировать хотя бы несколько первых ходов.

Crystalix

Вариация Lines с двумя режимами игры.

Magic Gem

Похожий на Кристаликс таймкиллер, опять с двумя режимами

Marbles Shooter

Стреляем из пушки цветными шариками, дабы они сбивали себе подобных. Два режима и три графические темы.

Orbit

Необычная и увлекательная флэшевая игра. Задача игрока: расположить комету и задать ей вектор скорости с тем расчетом, что она врежется в одну из планет. Сложность в том, что столкновение должно произойти не сразу, а после определенного промежутка времени, отмеряемого синей и рыжей полосами. Если это удастся, вы перейдете на следующий левел (если исчезла и рыжая полоска, то переход осуществляется не на один, а на два левела дальше). С ростом левела количество планет возрастает, причем их размер, расположение и количество генерируются случайно.

Дополнения

Counter-Strike Source

Пара звуковых паков, пара интерфейсных модов и Garry's Mod, предназначенный для создания юмористических скринов и видео.

Half-Life 2

Шесть модов, среди которых особо выделяется Eclipce. Практически это новая игра на движке "Халвы", причем использующая новые эффекты вроде HDR Bloom.

Sims 2, The DVD

Модели и лоты. Среди моделей есть свежая порция персонажей из Vampire: The Masquerade Bloodlines, вечные ученики из "Гарри Поттера" и три разных Джонни Деппа. Лоты - это четыре школы из мира того же господина Поттера. Будем возводить Хогварц.

Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords DVD

Пять модов, в том числе демо-версия крупномасштабного проекта Rise of the Sith. Действие переносится в отдаленное будущее (через 600 лет после событий оригинальной трилогии). Ситхи вроде бы истреблены, джедаи потеряли былую хватку и значительно ослабли. И тут на сцене появляется главный герой... Демо-версия включает несколько играбельных этапов и два ролика на движке игры, а также полноценную "звездно-воинскую" заставку с предысторией, уплывающей в звездное небо. Все диалоги и скриптовые сцены полностью озвучены. Однако демо-версия еще очень сырая, и порой возникают досадные баги.

Total Club Manager 2005 DVD

Крупный мод Russian Premier League, погружающий в атмосферу чемпионата России, благо для этого есть все необходимое: красивое, качественное оформление и глубокое содержание.

Warcraft III: The Frozen Throne

Карты и модели, модели и карты... Среди творений мэпмейкеров чего только нет! И арканоид, и квейковский deathmatch, и самый натуральный космосим, причем все это - на движке старичка "Варкрафта". Из моделей особенно выделяются наги производства моделиста jigrael - таких не постыдились бы и в Blizzard. Ну а хит месяца - The Hobbit part I, буквальная экранизация первой главы толкиеновского "Хоббита". Очень качественная работа: большое количество новой графики, полная озвучка и даже исполненная специально для этого проекта баллада гномов на стихи из оригинальной книги. Есть, конечно, некоторые недочеты, однако это с лихвой компенсируется общим высоким уровнем исполнения, сразу видно, что автор подходил к делу с душой. Также на диске имеется достаточно качественный скин для Blood Mage'a от нашего читателя.

Warhammer 40,000: Dawn of War DVD

Набор лучших мультиплеерных карт, вышедших за последнее время, и мод, посвященный одному из самых известных и заслуженных орденов Космодесанта - Кровавым Ангелам.

World of Warcraft DVD

Благодаря появлению работоспособного конвертера blp2-файлов, стало возможным создание скинов для World of Warcraft. На этом диске вы найдете переделанные скины большинства NPC-эльфов (который High и Blood Elves), выполненные нашим автором Дмитрием Роммелем эксклюзивно для нашего журнала. Все они отличаются от оригинальных повышенным уровнем детализации и более строгим соответствием эльфийскому стилю. Также представлен новый скин для Sylvanas Windrunner, королевы нежити. В оригинальном WoW, насколько вы помните, Сильвана была на редкость дешевой конверсией ночной эльфийки. Переделанный скин представляет более правильный вариант, теперь Сильвана больше похожа на себя в TFT. Все скины, разумеется, отображаются только на клиентской стороне, т.е. на тех компьютерах, где они установлены (остальные игроки будут видеть старые скины).

Онлайн DVD

GunZ: The Duel

Шутер с видом от третьего лица и элементами RPG. От большинства других шутеров игру отличает часто возникающая необходимость использования холодного оружия, представленного кинжалами и мечами. В ходе десматчевых (и не только) баталий персы набирают bounty (считай, деньги) и экспу. Заработки можно потратить в оружейном магазинчике, прикупив броню, пушки, аптечки и мечи. Цены кусаются, причем больно. К тому же у шмота есть требования к левелу. Игра находится в стадии открытого бэтатестинга.

Видео DVD

- Call of Duty 2
- Guild 2
- Half-Life 2: Aftermath
- Lineage 2: The Chaotic Chronicle
- Peter Jackson's King Kong
- Quake 4
- Sudden Strike 3: Arms for Victory
- Бригада E5: Новый альянс

Патчи

- Grand Theft Auto: San Andreas v.1.01 DVD
- Imperial Glory v.1.1 DVD
- Metalheart: Восстание репликантов v.1.02
- Postal 2: Штопор ЖжОт prepatch DVD
- Бригада E5: Новый альянс v1.06 (неофициальный)
- Князь Тьмы: Подземелье Анкарии install
- Князь Тьмы: Подземелье Анкарии v.2.0.2.4
- Чистильщик v.1.4 DVD

СОДЕРЖАНИЕ DVD

Драйверы DVD

- Catalyst v.5.2 98/Me WHQL
- Catalyst v.5.8 2k/XP WHQL with Control Center
- Catalyst v.5.8 2k/XP WHQL with Control Panel (videocard)
- Catalyst v.5.8 2K/XP WHQL with Control Panel (motherboard)
- ForceWare v.77.77 2K/XP
- ForceWare v.77.72 98/Me WHQL
- nForce4 v.7.13 2K/XP WHQL Intel Edition
- nForce4 v.6.66 2K/XP WHQL AMD Edition
- UDP v.4.27 98/Me
- UDP v.5.10 2K/XP WHQL
- VIA HyperionPro 5.00A

Программы

CBiD (Central Brain Identifier) v.7.50

Программа для просмотра данных о процессорах AMD с возможностью изменения ряда параметров из-под Windows (напряжение, множитель, тайминги памяти). Другим интересным отличием от аналогов является вывод приблизительного рейтинга производительности при разгоне процессора до нестандартных частот.

ClockGen

Бесплатная утилита для разгона из-под Windows, предоставляющая возможность изменения напряжения и коэффициента умножения процессора, а также частот шин AGP, PCI, PCI-E. В целях сохранности системы не используйте версии программы, не предназначенные для вашей материнской платы. Выложенные версии подходят для всех материнских плат на чипсетах NVIDIA, но, если материнская плата основана на других чипсетах, ищите версию под нее на сайте программы.

CPU-Z v.1.30

Не столь функциональная, как CBId (только информационные функции без возможностей настройки), но зато "всеядная" по отношению к процессорам программа, позволяющая немало узнать о своем железном друге: штатную и текущую тактовую частоту, модель материнской платы, информацию об оперативной памяти.

Golden FTP Server Pro v.2.50

Программа предназначена для создания и настройки FTP-сервера. Она настолько проста в применении, что даже любитель сможет поднять сервер за 1.5 - 2 минуты.

Но главное отличие от программ того же жанра - минимум параметров, максимум практичности. Так что по части удобства эта программа - бесспорный лидер.

Inno Setup v.5.1.4

Программа, с помощью которой можно создавать довольно распространенные инсталляторы. К слову, с помощью этой программы был создан инсталлятор для игры Xenus: Точка Кипения от "Руссобит-М". Из особенностей стоит отметить то, что программа абсолютно бесплатна и имеет удобный пользовательский интерфейс.

Microsoft Antispyware Beta 1

Программа разработана для борьбы со спамом, шпионскими программами и прочими вредителями, которые могут испортить компьютер. Имеется возможность обновления программы и базы данных через интернет.

Microsoft Baseline Security Analyzer v.2.0

Программа разработана специально для ИТ-специалистов. Главная ее задача - определить, есть ли "дыры" и недостатки в защите вашей ОС, а так же подсказать, как и с помощью чего можно улучшить защиту и закрыть эти самые "дыры.

PCMark05 v.1.01 DVD

Комплексный тестовый пакет для общей оценки производительности компьютера. В бесплатной базовой версии доступны лишь 11 основных тестов.

Prime95 v.24.13

Довольно мощная "разогревалка" для процессора, позволяющая при длительном прогоне выяснить, сохраняет ли разогнанный процессор стабильность работы в любых условиях.

SiSoftware Sandra 2005 SR2 Lite

Популярная программа для получения полной информации о начинке "железного друга" и тестирования производительности различных подсистем компьютера (со сравнительными данными обширного ряда типичных систем), также дающая подсказки по оптимальной настройке системы. В наличии русский интерфейс.

ShutDown

Маленькая, но полезная программка от нашего читателя позволяет выключать, перегружать или "усыплять" компьютер в заданное время.

Super_Pi v.1.1

Программа, вычисляющая число "Пи" до 33,55 млн. знаков после запятой (число, занимающее в памяти 32 Мб). Сами вычисления, разумеется, практического значения не имеют (да и не выводятся), но утилита очень требовательна к скорости и стабильности работы памяти и процессора, что позволяет успешно применять ее в качестве стресс-теста.

При запуске в режиме 32M она позволяет оценить как прирост производительности при разгоне, так и стабильность системы: нестабильная машина практически не имеет шансов пройти тест, не "повиснув".

Windows MediaEncoder 9 DVD

Пакет для медиакодирования в стандартах Windows. Для выполнения этих операций удобнее использовать другие программы, однако он необходим для работы тестового пакета PCMark05, также выложенного на нашем диске.

Видеонавигатор DVD

- Black & White 2
- City of Villains
- Dark Messiah of Might and Magic

Z-Zone DVD

- Фанатские видео
- Телереклама игр
- Трэйлеры фильмов

Сервис-пак

- Ad-Aware SE Standard v.1.06
- ArtMoney SE v.7.13
- BSplayer v.1.32.820
- CheatBook-DataBase 2005
- DOSBox v.0.63
- FastStone Image Viewer v.2.22
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.36
- GrabCaptureScreen v.2.0.5.3
- IrfanView v.3.97
- K-Lite Codec Pack v.2.53 full
- Light Alloy v.3.3
- Opera v.8.10 BitTorrent Technology Preview 2
- Quick Time Player v.7.0.2.70 DVD
- Real Alternative v.1.43
- Reg Organizer v.3.0 beta 9
- SpywareBlaster v.3.4
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- VLC media player v.0.8.2 DVD
- WinAce v.2.6
- Winamp Full v.5.091 DVD
- Windows Media Player 10 Final WinXP rus DVD
- Windows Media Player 9 Windows 2k/98/ME rus DVD
- WinRAR v3.50 Full Final Rus

Лаборатория Касперского

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.383
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс_____Адрес_____

_____

Ф.И.О._____

Телефон (_____)_____E-mail_____
код города

Извещение

Сбербанк России

Уважаемые работники Сбербанка!

Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью!
Не объединяйте платежи!

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)

Краснопресненское ОСБ №1569/01696

7703205156/770301001
(ИНН/КПП)

р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)

в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)

Корр. счет 30101810400000000225

БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа_____руб. _____коп.

Кассир

Плательщик (подпись) _____

Квитанция

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)

Краснопресненское ОСБ №1569/01696

7703205156/770301001
(ИНН/КПП)

р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)

в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)

Корр. счет 30101810400000000225

БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа_____руб. _____коп.

Кассир

Плательщик (подпись) _____

Подпишись на "НАВИГАТОР", спаси себя от МАЛОКРОВИЯ!

Варианты подписки на журнал “Навигатор игрового мира”

1 По объединенному каталогу “Пресса России” 2005 второе полугодие

В зеленом каталоге:
38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать “Газеты и Журналы” 2005 второе полугодие

В красном каталоге
82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал “Навигатор игрового мира”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, ООО ”Навигатор Паблишинг”
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Октябрь	2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Ноябрь	2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Декабрь	2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Январь	2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐
Февраль	2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐
Март	2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐

(отметьте нужные варианты ■)

ИТОГО _____

(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с _____ по _____

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с _____ по _____

Dialup - доступ
NightSurf
неограниченный доступ:
00:00
09:30
у нас самая ранняя "ночь"!
$4
неделя
$14
месяц
Неограниченный доступ:
00:00 - 09:30
Дополнительный доступ:
09:30 - 19:00 - $1/час
19:00 - 00:00 - $0.5/час
(все налоги включены)
Бесплатно:
Почтовый ящик 20 Mb,
домашняя WWW страница
ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 958 1380
регистрируйся: (095) 995 1080, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/

1С® МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Магазины сети "Чистый софт":
ТЦ"Меркадо", ул. Миклухо-Маклая д. 37;
ТЦ"Меркадо", Рязанский пр-кт 28.;
ТЦ "Черемушки", пав. 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56;
ТЦ "Буденовский", пав. А-2 пр. Буденого, 53, стр 2 ;
ТЦ "Горбушкин двор", пав. Б2-166, Багратионовский пр., 7, к. 3;
ТЦ "Твой Дом" этаж 2, 24 км. МКАД;
ТЦ "Перекресток", Дмитровское шоссе 13;
ТЦ "Семеновский", пав. Д-03, Семеновская площадь д. 1.
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов,12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128,кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Люблинская. 4а;
Беренгов пр, 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Смольная,24,»а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3\5 кор 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект,16;
Марксистская д 3 (маг Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор 1;
Мясницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул, Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6\11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, 150 ТЦ "Пассаж";
ул.Кольцовская "Лаборатория Развлечений";
Остужевское кольцо "Лаборатория Развлечений"

Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Компакт"

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул Лацкого, 1, цокольный этаж, «Матрица» ;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул. Московская, 11 «Орком»;
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, магазин «Al»;
ул. Советская 130

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адонис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул.Гоголя, 42 - «1С.Мультимедиа.Сибирь»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место
ул. Котельникова, 12
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул.Ленина, 54. Магазин «Виктория»;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул. Борчанинова, 13, универсам "7Я"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. М.Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Энджин»;
ул. Серафимовича, 53, Магазин «ИГРОПОЛИС»

Самара
Московское шоссе, 28, магазин «Детский мир»;
Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»;
ул. Стара Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старозагорский», секция 9;
ул. Стара Загора, 141, ТЦ «Энергия»;
ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»;
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», 2 этаж, секция 3;
ул. Ленинградская, 63, магазин «Ультра»;
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбита»;
пр. Юных Пионеров, 146, книжный магазин «Метида»;
пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж;
ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Вавилон», секция 333

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плюснина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Седова, д.11
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А, пом 4-Н. «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Диггер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. Революционная, 60, книжный магазин «Метида»;
Приморский б-р, 22, помещение аптеки «Имплозия»

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62;
Червишевский тракт, д 23, ТЦ «Эльдорадо», 2-й этаж

Тында
ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137;
ул. Трамвайная, д. 2/3, ТЦ «Парус», 2-й этаж

Челябинск
ул.Российская, 281

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТЦ "Черемушки", пав.1Б-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденовский", пав. Б-5 пр. Буденого, 53, стр 2; ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ"Беляево", ул. Миклухо-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр",бульвар Дм. Донского, 8.
Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе
М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкизовская д.1, Измаиловский вал д.3, Пятницкая д. 3
Партия: Волгоградский пр-кт. Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д .118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2
Премьер-Дивижн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул Профсоюзная 19 ; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.
Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденого 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.зп12к., Тверская 25/9
«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт, 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвалынский б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядран), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул, 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,